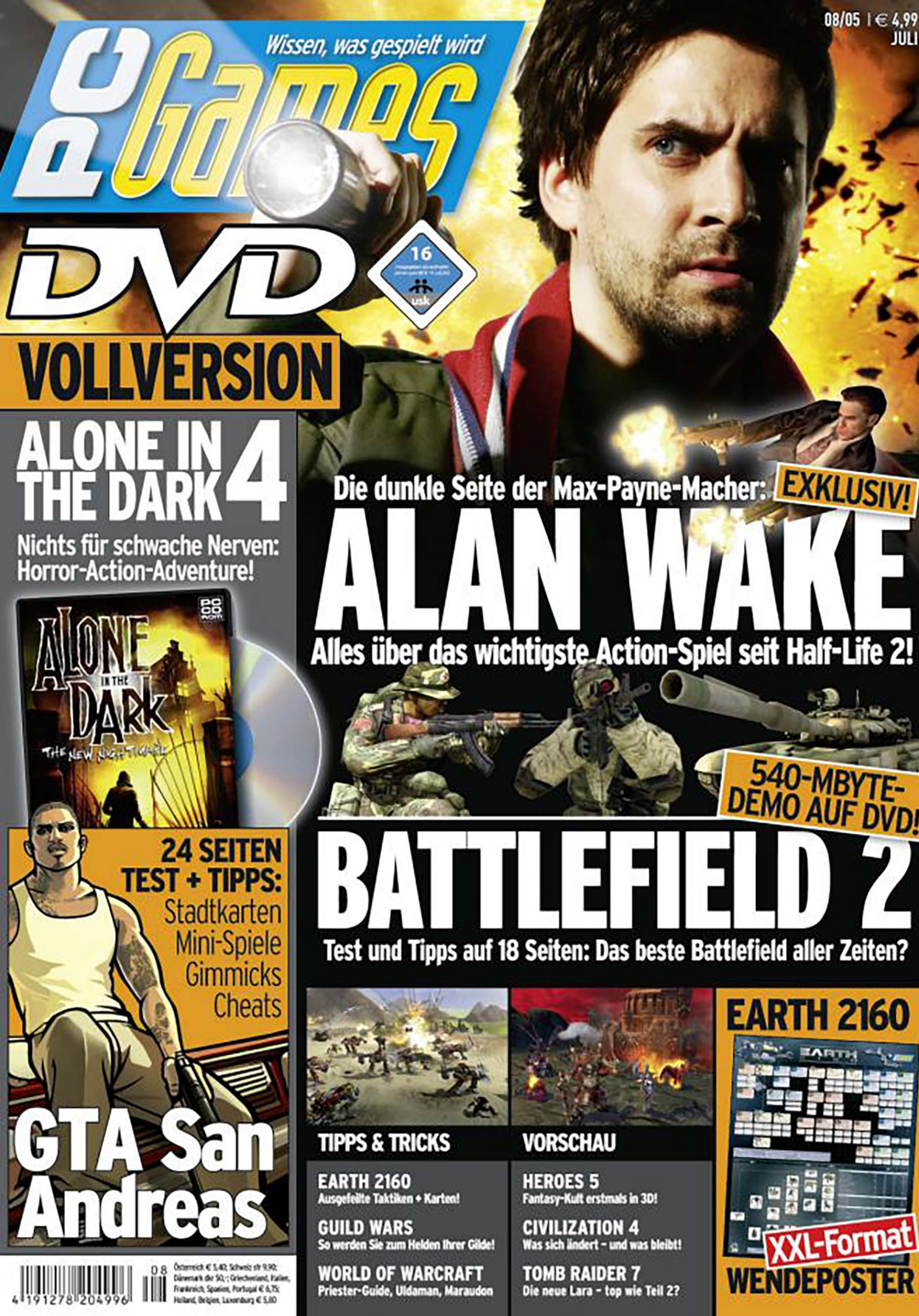


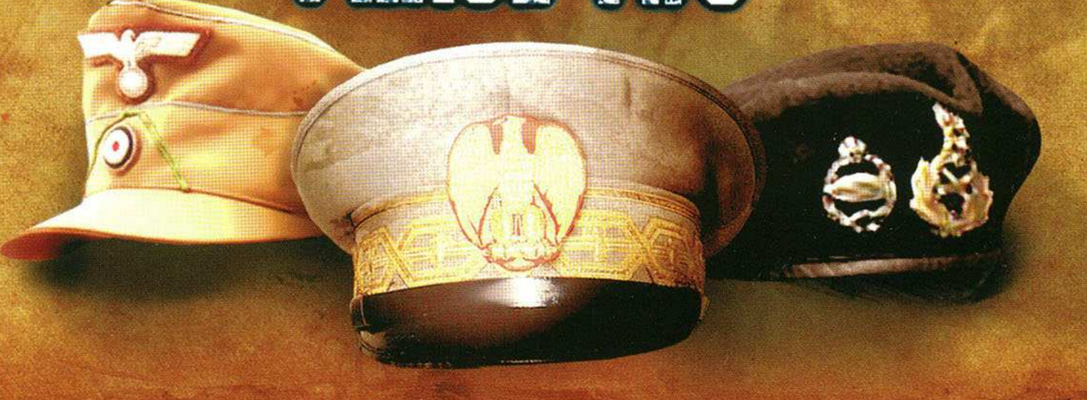
PC Games
Wissen, was gespielt wird
08/05 | € 4,99
JULI
DVD
16
USK
VOLLVERSION
ALONE IN THE DARK 4
Nichts für schwache Nerven: Horror-Action-Adventure!
Alone in the Dark
The New Nightmare
Die dunkle Seite der Max-Payne-Macher:
EXKLUSIV!
ALAN WAKE
Alles über das wichtigste Action-Spiel seit Half-Life 2!
540-MBYTE-DEMO AUF DVD!
BATTLEFIELD 2
Test und Tipps auf 18 Seiten: Das beste Battlefield aller Zeiten?
24 SEITEN TEST + TIPPS:
Stadtkarten
Mini-Spiele
Gimmicks
Cheats
GTA San Andreas
TIPPS & TRICKS
EARTH 2160
Ausgefeilte Taktiken + Karten!
GUILD WARS
So werden Sie zum Helden Ihrer Gilde!
WORLD OF WARCRAFT
Priester-Guide, Uldaman, Maraudon
VORSCHAU
HEROES 5
Fantasy-Kult erstmals in 3D!
CIVILIZATION 4
Was sich ändert – und was bleibt!
TOMB RAIDER 7
Die neue Lara – top wie Teil 2?
EARTH 2160
XXL-Format
WENDEPOSTER
4 191278 204996 08
Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80

PRÄSENTIERT VON



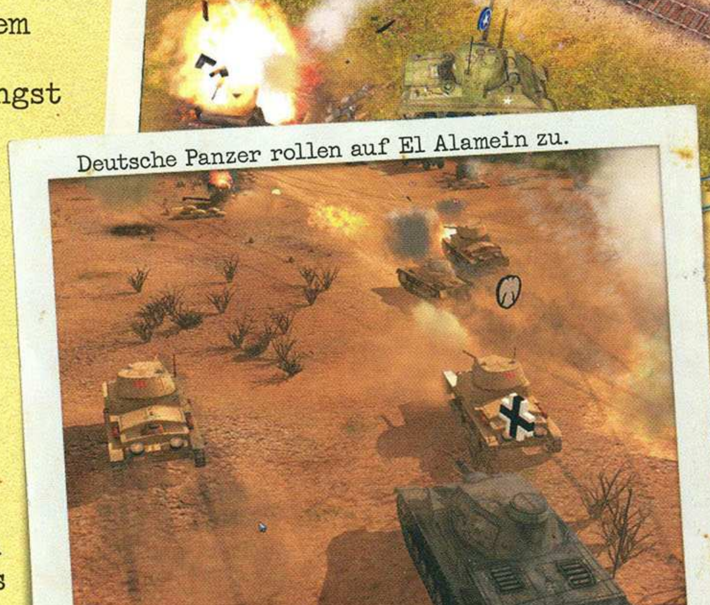


CODENAME: PANZERS PHASE TWO



SCHLACHTENBUMMLER

Codename: Panzers - Phase One hob vor rund einem Jahr die Genre-Messlatte auf ein bislang unerreichbar geglaubtes Rekordniveau an. Balancing, Grafik, Abwechslung und Story waren noch nie zuvor in einem Echtzeit-Strategiespiel so nahe an der Perfektion, wie es bei dem Taktikwunder aus Ungarn der Fall war. Doch das Ende der Fahnenstange ist längst noch nicht erreicht. Mit Codename: Panzers - Phase Two will Stormregion sein Meisterwerk sogar übertreffen. Dafür sorgen eine Vielzahl an Verbesserungen, neue Schauplätze und Einheiten sowie eine noch spannendere Hintergrundgeschichte. Damit auch Fans aufregender Mehrspielerduelle glücklich werden, wartet Codename: Panzers - Phase Two mit einem erweiterten Mehrspieler-Modus und einem leistungsfähigen Editor auf. Bereits am 25. Juli 2005 hat das Warten ein Ende. Dann steht der Nachfolger des Taktikhits im Händlerregal.



Gefährliche Panzerjäger lauern Ihnen auf.

Deutsche Panzer rollen auf El Alamein zu.

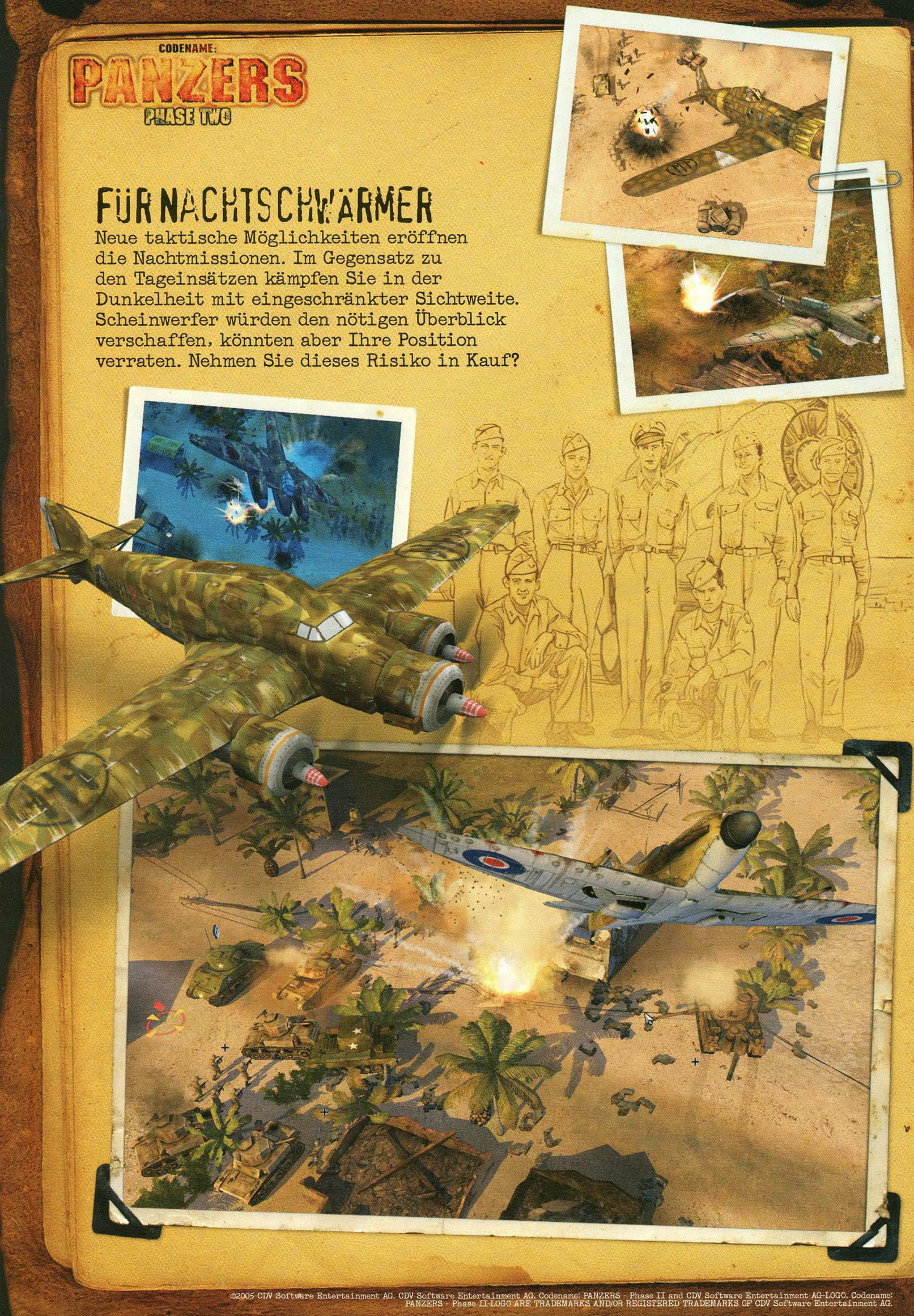
CODENAME:
PANZERS
PHASE TWO

DER STERN VON AFRIKA

Für Abwechslung sorgen in Codename: Panzers – Phase Two drei umfangreiche Kampagnen, die im Zweiten Weltkrieg angesiedelt sind. Sie befehligen als deutscher Feldherr Ihre Truppen auf dem brennend heißen Wüstensand Afrikas, kämpfen aufseiten der Alliierten in Italien und schlagen sich als jugoslawischer Partisan durch die malerischen Berglandschaften des Balkans. Im Mittelpunkt stehen dabei mehrere berühmte, historische Schlachten wie El Alamein, Tobruk, Anzio, Monte Cassino oder Operation Husky. Filmreife Zwischensequenzen und Tagebucheinträge sorgen dafür, dass Ihnen die Helden ans Herz wachsen. Ferner dürfen Sie sich auf ein Wiedersehen mit den Protagonisten aus Codename: Panzers – Phase One freuen.




WWW.PANZERS.COM
CODENAME:
PANZERS
PHASE TWO
Oscarreife Story
Kein Geringerer als der weltberühmte amerikanische Film- und Spiele-Autor David Freeman liefert die Hintergrundgeschichte zu Codename: Panzers - Phase Two. Die Story über den Zweiten Weltkrieg zieht sich wie ein roter Faden durch die drei Kampagnen und knüpft unmittelbar an die Ereignisse des erfolgreichen Vorgängers an.
-7


CODENAME:
PANZERS
PHASE TWO
FÜR NACHTSCHWÄRMER
Neue taktische Möglichkeiten eröffnen die Nachtmissionen. Im Gegensatz zu den Tageinsätzen kämpfen Sie in der Dunkelheit mit eingeschränkter Sichtweite. Scheinwerfer würden den nötigen Überblick verschaffen, könnten aber Ihre Position verraten. Nehmen Sie dieses Risiko in Kauf?


WWW.PANZERS.COM
CODENAME:
PANZERS
PHASE TWO
NOCHMEHR EINHEITEN!
Codename: Panzers - Phase Two wartet mit rund 30 neuen Einheiten auf, die mit einer unglaublichen Detailverliebtheit ihren Vorbildern nachempfunden wurden. Unter anderem rollen der M13/40, der M3 Grant/Lee, der Flammpanzer 1 sowie der Carro Armato und die Semovente ATGs über die Schlachtfelder. Außerdem kommen erstmals in der Panzers-Serie mächtige Schlachtschiffe und gewaltige Bauwerke, die aus bis zu 100 besetzbaren Teilstücken bestehen, zum Einsatz.
©2005 CDV Software Entertainment AG. CDV Software Entertainment AG. Codename: PANZERS - Phase II and CDV Software Entertainment AG-LOGO. Codename: PANZERS - Phase II-LOGO ARE TRADEMARKS AND/OR REGISTERED TRADEMARKS OF CDV Software Entertainment AG.



ANGRIFF AUF DIE SINNE!

Obwohl der erste Teil auch heute noch die Konkurrenz in puncto Grafik vor Neid erblassen lässt, bohrte der Budapester Entwickler Stormregion für Codename: Panzers – Phase Two die bewährte Gepard-Engine gehörig auf. Das Resultat ist überwältigend. Die Einheiten und Landschaften weisen dieses Mal noch mehr Details auf. Ganz zu schweigen von den gewaltigen Explosionen: Granateneinschläge lassen Ihnen sprichwörtlich den Atem stocken. Auch den zahlreichen Zwischensequenzen kommen die Verbesserungen zugute: Die Charaktere bewegen beim Sprechen endlich den Mund. Um Ihnen ein möglichst authentisches Spielerlebnis zu garantieren, wirken die Landschaften erstaunlich lebendig. Vögel kreisen über den Köpfen der Soldaten, Kamele stapfen durch den Sand und traumhafte Wasserfälle ergießen sich in die Täler Jugoslawiens.



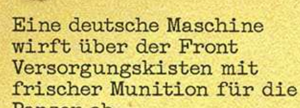
Alles Gute kommt von oben. Auch in Teil 2 steht Ihnen eine begrenzte Zahl an Luftschlägen oder Fallschirmspringern zur Verfügung.

CODENAME: PANZERS PHASE TWO

Der Feind schläft nicht!

Dank dreier durchdachter Schwierigkeitsgrade und eines ausführlichen Tutorials eignet sich Codename: Panzers - Phase Two nicht nur perfekt für Genre-Einsteiger, auch erfahrene Hobby-Generäle kommen voll auf ihre Kosten. Die künstliche Intelligenz platziert die gegnerischen Einheiten geschickt auf dem Spielfeld und bläst bei aussichtslosen Situationen schon mal zum Rückzug. Außerdem sollten Sie sich niemals in Sicherheit wiegen: Häufig schlägt der Computer mit Luftangriffen erbarmungslos zurück. Zudem wurde die Wegfindung der Truppen seit Teil 1 kräftig verbessert.





Eine deutsche Maschine wirft über der Front Versorgungskisten mit frischer Munition für die Panzer ab.

Weitere Informationen siehe Impressum auf Seite 192.



Editorial

Schlaflose Nächte

Mittwoch | 01. Juni 2005

Die Weltpremiere des „Action-Thrillers" **Alan Wake** auf der E3 Mitte Mai hat ihre Wirkung nicht verfehlt: Alle wollen zu Remedy Entertainment. Doch nur PC-Games-Reporter Christoph Holowaty ist drinnen bei den Finnen: Bekannt geworden ist Remedy durch **Max Payne** und dessen oft kopierten, selten erreichten Bullet-Time-Effekt. Lässige Zeitlupen-Ballereien im **Matrix**-Format sind seitdem Standard. Für unsere Titelgeschichte reist Christoph nach Finnland. Und staunt nicht schlecht über das feudal ausgestattete Hauptquartier inklusive Sauna und Fitnessraum. Im ebenfalls hauseigenen Motion-Capture-Studio (wo Bewegungsabläufe von Schauspielern aufgezeichnet werden) entdecken wir ein Arsenal an Schusswaffen, wie es sich Donald Rumsfeld im Irak erhofft hätte – Relikte aus **Max Payne 2**. Nichts wäre einfacher gewesen, als an die erfolgreiche Serie mit einem dritten Teil anzuknüpfen. Der kommt zwar – allerdings nicht von Remedy: Die Finnen wollen wieder Maßstäbe setzen, so wie es Valve zuletzt im Bereich der Spielphysik gelungen ist. Ohne zu viel zu verraten: Wo Licht ist, ist auch Schatten – und genau das ist das Problem von **Alan Wake**. Alle Details erfahren Sie ab Seite 34.

Freitag | 03. Juni 2005

Weil der rund 50 Meter hohe Schornstein auf dem benachbarten Grundstück einem Neubau weichen muss, wird das Verlagsgebäude vorsorglich geräumt. Dass der Turm in die vorgesehene Richtung gekippt ist, erkennen Sie daran, dass Sie dieses Heft pünktlich in Händen halten – hätten sich die Sprengmeister verrechnet, hätten mehrere Tonnen Backsteine nicht nur den Server-Raum unter sich begraben, sondern auch – schlimmer! – die in Redaktionsschlusszeiten umlagerte Kaffeemaschine der Küche.

Montag | 06. Juni 2005

Man soll es in Zeiten von **Guild Wars** oder **World of Warcraft** zwar kaum noch für möglich halten, aber es gibt sie noch – klassische Solospieler-Rollenspiele. Das eine trägt einen legendären Namen, das andere hat einen berühmten Schöpfer (**Wizadry**-Macher David Bradley). Ob **Bard's Tale** und **Dungeon Lords** ihren Wurzeln gerecht werden, lesen Sie auf den Seiten 96 bis 99.

Donnerstag | 09. Juni 2005

Für das zweiteilige PC-Games-Wendeposter zu **World of Warcraft** werden auf Ebay inzwischen zweistellige Euro-Beträge gezahlt. Wohl dem, der das Sammlerstück längst an die heimische Wand gepinnt hat. In dieser Ausgabe kommen alle **Earth 2160**-Fans auf ihre Kosten: Der auf dem Plakat abgebildete Technologiebaum ist die ideale Ergänzung zum Poster, das der aufwendigen Verpackung des Echtzeit-Strategiespiels beiliegt.

Freitag | 10. Juni 2005

Seit heute ist die PC-Ausgabe von **Grand Theft Auto: San Andreas** erhältlich. Schon seit Tagen nehmen wir die Vorabversionen auseinander – und selbst unsere Tipps&Tricks-Profis, die sich in Las Venturas, San Fierro und Los Santos besser auskennen als in ihrer eigenen Wohnung, entdecken noch neue Gags. All das und noch mehr im extradicken Tipps-Teil ab Seite 113!

Dienstag | 14. Juni 2005

Den rund zehnminütigen **FEAR**-Level, von dem unsere Redakteure schon auf der E3 vor ein paar Wochen nicht wegzubekommen waren, spielen wir heute zum fünften oder sechsten Mal, und zwar in der Redaktion. Wieder jagen uns unheimliche Soundeffekte und der verschwenderische Einsatz ekliger Szenen kalte Schauer über den Rücken. Und wenngleich jeder weiß, was an welcher Stelle auf einen zukommt, zuckt man wieder unweigerlich zusammen. Clever agierende Gegner sorgen zudem dafür, dass kaum eine Situation der anderen gleicht. Mehr über den blutigen Shooter von Monolith (**TRON 2.0**, **No One Lives Forever**) lesen Sie auf Seite 50.

Viel Vergnügen mit der aktuellen Ausgabe wünscht Ihnen

Ihr PC-Games-Team

CHRISTIAN SAUERTEIG ...



... musste wider Erwarten feststellen, dass in Dänemark – Heimat der Kopenhagener **Hitman**-Entwickler (Preview ab Seite 48) – nach wie vor mit Kronen und Öre und nicht etwa mit Euro bezahlt wird.

DIRK GOODING ...



... und **Tomb Raider**-Erfinder Toby Gard (im Bild) hatten auf der E3 viel zu besprechen – unter anderem die runderneuerte Statur von Lara Croft. Was sich spielerisch in **Legend** tun wird, steht ab Seite 46.

BENJAMIN BEZOLD ...



... wird unter Druck gesetzt, genauer: unter Zeitdruck. Und das von einem Adventure! **Fahrenheit** heißt das ungewöhnliche Spiel, das ihm Entwickler David Cage vorführt. Details ab Seite 42!

Alan Wake

S. 34 Der neue Max Payne heißt Alan Wake. PC Games stattete den finnischen Entwicklern von Remedy Entertainment einen schaurig-schönen Besuch ab und berichtet auf acht Seiten über das mysteriöse Action-Adventure.



S. 76

BATTLEFIELD 2

Das Warten hat sich gelohnt: Warum **Battlefield 2** mühelos die Genrekrone erobert und wie Sie für die Multiplayer-Droge das Äußerste aus Ihrem Rechner rausholen, lesen Sie in unserem zehnseitigen Megatest.

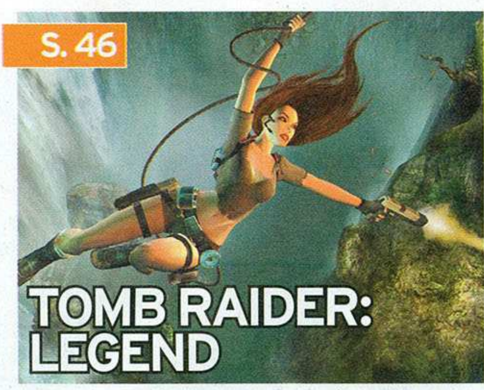


S. 48

HITMAN: BLOOD MONEY

PC Games spielte bereits jetzt das neueste Abenteuer des Auftragskillers Agent 47 – und staunte dabei nicht nur über die todschicke Grafik.

Inhalt 08/2005

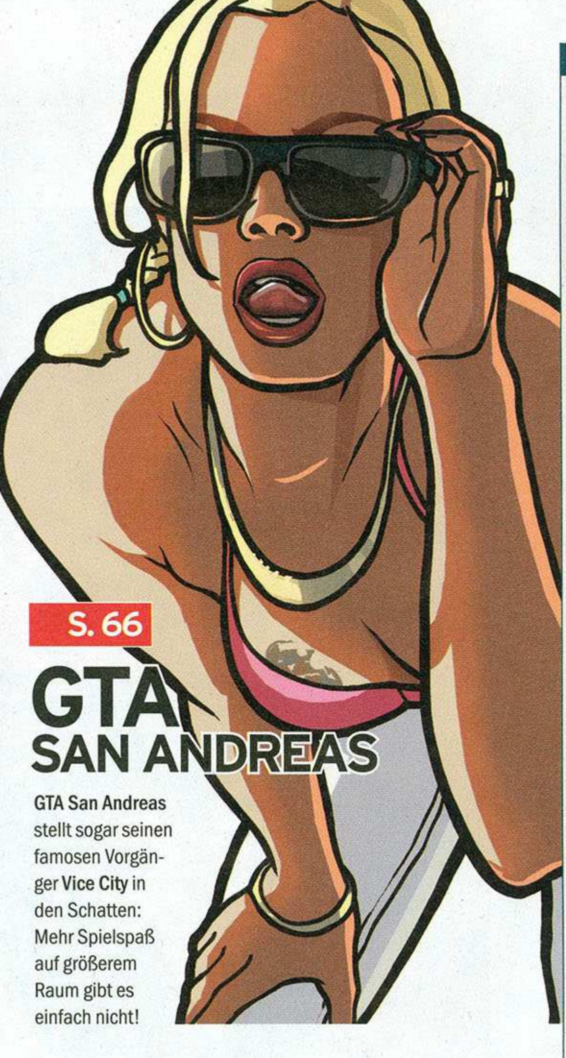


Die Braut, die sich was traut: Lara Croft kehrt auf den PC zurück und konfrontiert Sie nicht nur mit Schießereien, sondern auch mit richtig kniffligen Rätseln. Was das siebte **Tomb Raider**-Abenteuer sonst noch bietet, lesen Sie ab Seite 46.



HARDWARE: GRAFIKKARTEN PREIS-LEISTUNGS-SIEGER

Grafikkarten gibt es wie Sand am Meer. Doch woher wissen Sie, ob es sich um ein echtes Schnäppchen oder ein überteuertes Lockangebot handelt? Unser Test hilft!



S. 66

GTA SAN ANDREAS

GTA San Andreas stellt sogar seinen famosen Vorgänger **Vice City** in den Schatten: Mehr Spielspaß auf größerem Raum gibt es einfach nicht!

PRAXIS

HARDWARE

PC-GAMES-EINKAUFSFÜHRER

NEWS

TEST

SERVICE

SPIELE IN DIESEM HEFT



News | Gerüchte | Mel

MEINUNG
THOMAS WEISS



„Wenn Fans über Filme zu ihren Lieblingsspielen schimpfen, dann mit Recht."

Man kann zu Filmen Computerspiele machen, die beim Spielen keine Qualen bereiten. Denken Sie an Schlacht um Mittelerde, Chronicles of Riddick oder die Jedi-Knight-Serie. Man kann auch den umgekehrten Weg gehen und zu Computerspielen Filme machen. Doch das ist meistens eine Idee, die unter die Kategorie „keine gute" fällt.

Schlechte Aussichten

Wenn ich mir ins Bewusstsein rufe, was auf mich zukommt in den nächsten Monaten und Jahren – Filme zu Doom, Halo und Hitman –, dann kommt mir noch etwas anderes: das kalte Grausen nämlich. Ich möchte keinen der genannten Titel auf Anhieb Qualität absprechen, ohne sie gesehen zu haben, aber ich tue mich verdammt hart mit der Zuversicht. Was daran liegt, dass ich noch immer traumatisiert bin von fürchterlich schlechten Filmen zu Tomb Raider, Dungeons & Dragons oder Alone in the Dark. Zum Letztgenannten hat sich ein Kritiker auf www.imdb.com so treffend geäußert, dass ich es hier als Zitat wiedergeben möchte: „Wenn Sie diesen Film sehen wollen, tun Sie sich selbst einen Gefallen und warten Sie, bis er im Sonderpreisregal Ihrer Videothek steht. Wenn es in der Filmbranche eine Gerechtigkeit gibt, dann wird einer der Schauspieler anwesend sein, um Sie zu bedienen."

Alles soll auf die Leinwand

Uwe Boll, der Regisseur von Alone in the Dark, hat keine Gnade mit dem Publikum. Ununterbrochen kauft er Lizenzen zu Spielen, zu Fear Effect, zu Far Cry, zu Hunter: The Reckoning – alles soll auf die Leinwand, irgendwie. Auch aus Dungeon Siege will er einen Film machen. Und Sie wissen ja, wie es um die Story im Spiel steht: Es gibt fast keine. Drehbuchautor ist übrigens David Freeman, der Computerspielern bereits mit seiner Geschichte zu C&C Generäle mitteilte, dass er absolut nichts zu sagen hat. Uwe Boll gibt indessen den Pragmatiker. Über sein House of the Dead äußerte er sich so: „Es ist kein wirklich guter Fun-Film, aber es wäre mit Dialogen auch noch ein langweiliger Fun-Film." Er sagte auch, dass man bei Computerspiel-Verfilmungen keine guten Kritiken erwarten dürfe. Diese Ehrlichkeit machte mir den Mann sympathisch, ich wollte mehr über ihn erfahren. Doch der investigative Besuch auf www.uweboll.com lief anders ab als erwartet. Dort steht, schwarz auf weiß, nur ein Satz: „Please stop making movies."

HALO, HITMAN

Hollywood verfilmt Actionkracher

Die Bosse der großen Filmstudios in Hollywood staunten nicht schlecht, als ein paar Microsoft-Mitarbeiter, die sich als Master Chiefs verkleidet hatten, an die Tür klopften, das Drehbuch zum **Halo**-Film zückten und folgendes Ultimatum stellten: Binnen 24 Stunden müsse man sich entscheiden, ob man dazu bereit wäre, zehn Millionen Dollar für das Skript aus der Feder von **28 Days Later**-Autor Alex Garland auf den Tisch zu legen. Dieses ungewöhnliche Angebot war allen Filmemachern doch ein wenig zu teuer, zumal man sich strikt an die Vorgaben der Entwickler halten müsste und Microsoft obendrein eine hohe Gewinnbeteiligung forderte. Nach zähen Verhandlungen konnte der Softwaregigant schließlich eine Koproduktion erwirken: 20th Century Fox und Universal Pictures werden den **Halo**-Film gemeinsam in die Kinos bringen. Die Drehbuchkosten wurden auf fünf Millionen Dollar runtergehandelt und Microsoft erhält zehn Prozent der Einnahmen. Wer Regie führen soll, ist allerdings noch nicht bekannt. Auch Eidos legte diesen Monat den Grundstein für eine Spielverfilmung: 20th Century Fox wird die berühmte **Hitman**-Serie auf Zelluloid bannen. Als namenloser Serienkiller Nr. 47 konnte bereits Vin Diesel gewonnen werden. Der kahlköpfige Actionstar übernimmt ebenfalls den Job des Produzenten.

BATTLEFIELD 2

Streit um „Ranked Server"

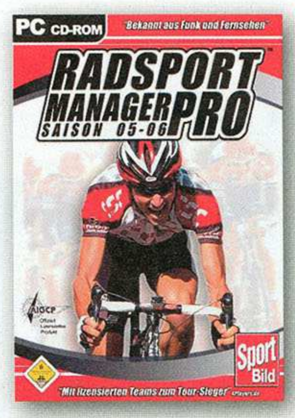


Wer bei **Battlefield 2** durch gute Leistungen auf dem virtuellen Schlachtfeld in höhere Ränge aufsteigen und mit Bonus-Waffen belohnt werden möchte, muss auf einem so genannten „Ranked Server" spielen. Das Problem: Nur Electronic Arts selbst und einige wenige vertrauenswürdige Partner dürfen solche Server erstellen und verwalten. In mehreren offenen Briefen setzen sich nun die Betreiber anderer Server für eine Änderung dieses ihrer Meinung nach fragwürdigen Systems ein. Ihr Argument: In den Vorgängerspielen seien die von EA gestellten Server durch nachlässige Administration aufgefallen. Teamkiller und Camper hätten weitestgehend unbehelligt agieren können. Die Beschwerdeführer befürchten ähnliche Zustände auf den Ranglistenservern. Anders sei die Situation auf Clanservern: Oft anwesende Moderatoren und Administratoren sorgen dort schnell und ständig für Ordnung.

RADSPORT MANAGER PRO - SAISON 05-06

Gewinnmarathon mit PC Games und Flashpoint

Auf www.pcgames.de wird die Tour de France zur Tour de Chance: Gemeinsam mit Flashpoint verlosen wir pünktlich zur Veröffentlichung des **Radsport Manager Pro – Saison 05-06** und zum Start des weltweit größten Radsportereignisses jede Menge tolle Preise. Und das 24 Tage lang! Los geht es am 1. Juli auf www.pcgames.de. Um einen der Tagespreise, darunter T-Shirts, Spiele oder Trinkflaschen, zu gewinnen, müssen Sie lediglich einige nicht allzu schwere Quizfragen beantworten. Außerdem wird unter allen Teilnehmern ein nigelnagelneues Top-Fahrrad im Wert von 2.000 Euro verlost.



ABIT ACON5

Spektakuläres E-Sports-Turnier in China

Gemeinsam mit Intel, Corsair, Ati und weiteren Hardware-Herstellern veranstaltete Mainboard- und Grafikkarten-Spezialist Abit eines der wichtigsten Gaming-Turniere des Jahres: die ACON5. Ab dem 6. Juni traten im chinesischen Xian die besten Spieler aus 16 Ländern in **Warcraft 3** und **Counter-Strike 1.6** gegeneinander an. Die Trophäe für Blizzards Strategiespiel samt 8.000 Euro Preisgeld erntete der Chinese We.Sky. Satte 20.000 Euro für den ersten Platz im **CS**-Turnier gingen an Virtus.Pro aus Russland. Die Deutschland-Abgesandten Alternate.Attax und unser **Warcraft**-Recke SK.Miou schafften es nicht aufs Treppchen.



Indonesien nutzte Raubkopien

Rund 50.000 Raubkopien, die indonesische Behörden statt legal erworbener Software nutzten, können gegen eine Zahlung von einem Dollar pro Kopie weiterverwendet werden. Diese Einigung erzielte die indonesische Regierung mit Microsoft. Gleichzeitig verpflichteten sich die Behörden, härter gegen Raubkopierer im Land vorzugehen und selbst nur noch autorisierte Software zu nutzen. Als Erklärung führt Informationsminister Sofyan Djalil an: „Microsoft ist realistisch. Sie können Entwicklungsländer wie uns nicht zwingen, nur legale Software zu verwenden, wenn wir die nicht bezahlen können." In Deutschland entstand durch Softwarepiraterie im vergangenen Jahr ein Umsatzausfall von mehr als 1,8 Milliarden Euro. Im weltweiten Vergleich steht Deutschland mit einem Anteil an illegaler Software von rund 29 Prozent noch relativ gut da, das Ziel liegt laut Georg Herrnleben von der Business Software Alliance in den kommenden Jahren bei 25 Prozent.

Alan Wake: Online-Vertrieb?

Das für 2006 geplante Actionspiel **Alan Wake** wird laut Petri Järvilehto von Remedy möglicherweise über ein ähnliches System vertrieben werden wie Valves **Half-Life 2**. Allerdings sieht man diesen Vertriebsweg nur als Ergänzung zum klassischen Handel an, eine Veröffentlichung im Internet allein werde es nach Järvilehtos Ansicht nicht geben.

Söldner-Erfinder bei CDV

Der **Söldner**-Erfinder Teut Weidemann wird sich in Zukunft bei CDV (**Panzers 2**, **Blitzkrieg 2**) um die Bereiche Entwicklung und Technik kümmern. Nach dem Ausscheiden bei Jowood ersetzt er zum 1. Juli 2005 den freiwillig zurückgetretenen Firmengründer im Vorstand des Karlsruher Spieleherstellers. Weidemann leitete zuletzt das Jowood-Studio Wings Simulations.

Streit um virtuelles Schwert

Ein 41-jähriger Chinese hat seinen Bekannten getötet, weil der ein ihm ausgeliehenes Schwert aus dem Online-Rollenspiel **Legend of Mir 3** ohne Erlaubnis verkaufte. Der Täter habe zunächst Anzeige erstattet; allerdings werden virtuelle Gegenstände in China nicht als Eigentum geschützt. Daraufhin kam es schließlich zum Mord. Chinesische Rechtsexperten diskutieren seitdem, ob Objekte aus Online-Rollenspielen gesetzlich geschützt werden sollten.

Jowood schließt Massive

Nach Wings Simulations und Ebensee fiel nun auch Massive Development Jowoods Rotstift zum Opfer. Die Konzernleitung gibt an, dass die **Aquanox**-Macher nicht wirtschaftlich genug arbeiten und dass eine Schließung schon früher hätte erfolgen müssen. Titel, die sich bereits in der Entwicklung befinden, werden allerdings noch fertig gestellt und veröffentlicht. Dieser Schritt ist Teil des Restrukturierungsprogramms, das dem Konzern wieder schwarze Zahlen bescheren soll. Neben einer Auslagerung der Programmierarbeit wurde bereits das Produktportfolio von 22 auf neun Titel im vergangenen Jahr gekürzt, darunter **Spellforce 2** und **Gothic 3**. In Zukunft soll zudem der Onlinemarkt angegangen werden.

Zwei Millionen WoW-Spieler

Die Abonnentenzahlen von **World of Warcraft** steigen rapide. Mittlerweile spielen rund zwei Millionen das Online-Rollenspiel. Wenn die Entwicklung verläuft wie bisher, holt Blizzards Titel bald **Lineage 2** von NCSoft ein, das im Augenblick mit knapp 2,2 Millionen Spielern den Weltmarkt anführt.

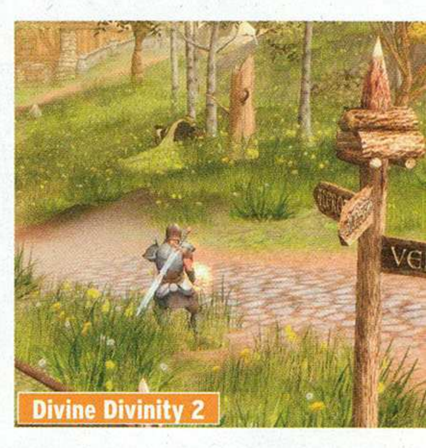
Update



Serious Sam 2



Everquest 2



Divine Divinity 2



Operation Flashpoint 2?

Everquest 2: Add-on

(Sony Online Entertainment/12. September 2005)

ONLINE-ROLLENSPIEL | Zwar gab es zu **Everquest 2** bereits in der Vergangenheit ein kostenpflichtiges Update mit neuen Zonen, doch richtig dick kommt's mit dem Add-on **Die Wüste der Flammen**. Der Preis des Zusatzpakets liegt bei 30 Euro. Fans werden in Anbetracht der Features gern den Geldbeutel hervorholen: Die Wüste von Ro kommt als neues Gebiet hinzu, in ihr tummeln sich 40 zusätzliche Kreaturen, die Sie nicht nur bekämpfen, sondern auch einsammeln können. In der Stadt Maj'Dul haben Sie die Möglichkeit, die Monster in Arenen gegeneinander antreten zu lassen – **Pokémon** macht's vor. Und das Beste: Auch Spieler dürfen in der Arena ihr Glück versuchen. Damit liefert der Entwickler die seit langem gewünschte PvP-Option. Dauerspieler werden sich freuen zu hören, dass mit Erscheinen des Add-ons eine Erhöhung des Level-Limits auf Stufe 60 erfolgt.

Operation Flashpoint 2?

(Bohemia Interactive/Unbekannt)

TAKTIK-SHOOTER | Viele Fans warten ungeduldig auf den Nachfolger zum bedrückend realistischen **Operation Flashpoint**. Wann genau Teil 2 kommt, kann Bohemia allerdings nicht sagen. Denn die Rechte liegen bei Publisher Codemasters und der hat noch keine Entscheidung über deren Verwendung getroffen. Ungeachtet aller Lizenzprobleme: Bohemia arbeitet an einem Taktik-Shooter, der vielleicht einmal **Operation Flashpoint 2** werden könnte, wie eine gezeigte Demo-Version bewies. Darin war ein etwa 400 Quadratkilometer großes Gebiet zu sehen, auf dem sich Hunderte von Einheiten bewegten. Wurde ein Panzer getroffen, ließ ein Schadensmodell seine Muskeln spielen – beeindruckend. Zeitlich sind die Schlachten im Jahr 2010 während eines fiktiven Konflikts zwischen Asien, Europa und Afrika angesiedelt. Der Spieler wird abwechselnd auf allen drei Seiten in den Krieg ziehen und dabei die eigenen Truppen wie in einem Rollenspiel aufwerten können.

Divine Divinity 2

(Larian Studios/Unbekannt)

ROLLENSPIEL | Das von PC Games mit 73 Punkten bedachte **Divine Divinity** konnte sich eine respektable Fan-Gemeinde aufbauen. Teil 2 ist bereits in Arbeit, doch Informationen dazu sind rar. Der Entwickler veröffentlichte allerdings Screenshots der eigens für zukünftige Rollenspiele gebauten Next-Generation-Engine. Ein Bild (siehe rechts) zeigt eine 3D-Landschaft, auf der ein Wegweiser mit der Aufschrift „Verdistis" steht – eine Stadt aus **Divine Divinity**. Es liegt also nahe, dass es sich beim gezeigten Material um den Nachfolger handelt.

Serious Sam 2

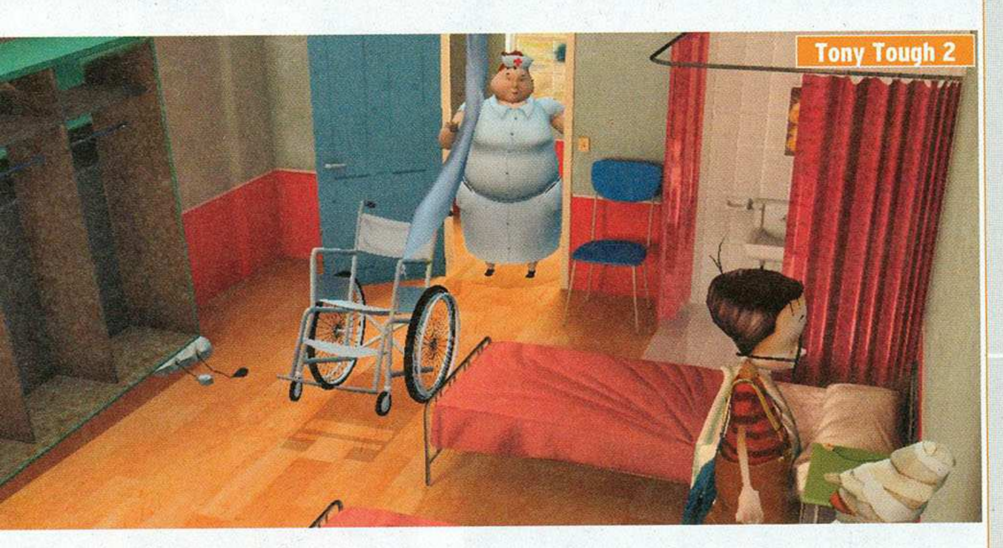
(Croteam/Herbst 2005)

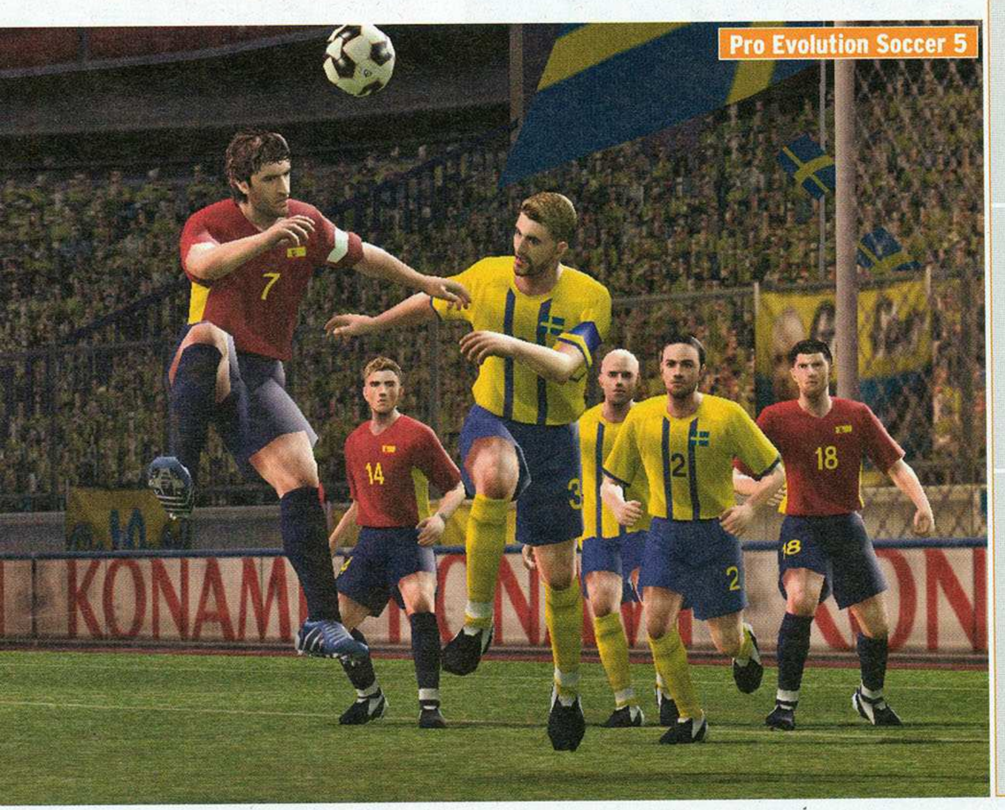
EGO-SHOOTER | Anhand einer spielbaren Version konnten wir uns einen ersten Eindruck zu **Serious Sam 2** verschaffen. Der extrem schnelle Spielablauf der Vorgänger wurde nahezu unverändert beibehalten. Nach wie vor ballern Sie sich mit einem großen Arsenal aberwitziger Waffen durch Horden abgedrehter Kreaturen. Dabei erhalten Sie ab und an Unterstützung von putzigen Einwohnern, die sich so über Sams Anwesenheit freuen, dass sie ihm Munition und Health-Punkte schenken. Im Gegenzug müssen Sie etwa deren Angehörige aus dem Gefängnis befreien. Die neue **Serious 2**-Engine setzt die 42 abwechslungsreichen Karten ansehnlich in Szene. Außerdem lassen sich bestimmte Objekte wie Häuser oder Bäume physikalisch korrekt in ihre Einzelteile zerlegen.

Bleiben Sie auf dem Laufenden: Der Titel unserer Rubrik „Update" ist Programm – hier gibt's die neuesten Meldungen aus den Studios plus aktueller Bilder.


Matrix: Path of Neo


Vietcong 2


Tony Tough 2



Pro Evolution Soccer 5

Tony Tough 2
(dtp/Sommer 2005)

ADVENTURE | Einen ersten Eindruck der Dialoge und Rätsel von **Tony Tough 2** vermittelt eine frühe Alpha-Version. Zwar ist die eigenwillige 2D-Optik des Vorgängers dreidimensionalen Schauplätzen und geschmeidig animierten Figuren gewichen; der herrlich schwarze Humor bleibt jedoch erhalten. Um bissige Bemerkungen ist Tony nie verlegen: „Ich wüsste zu gern, was dieser Kerl angestellt hat, um so lange nachsitzen zu müssen", sagt der Nachwuchsdetektiv, als er in einem Raum mit einem Plastikskelett Strafstunden absitzen muss. Die Puzzles sind oft außergewöhnlich und entsprechen dem Humor. Seinem Lehrer entkommt Tony beispielsweise, indem er einen Frosch verschluckt und sich ins Krankenhaus einliefern lässt. Oft kann man Aktionen ausführen, die zwar keinen Handlungsfortschritt, aber witzige Sequenzen bescheren – über Kleber am Türknauf freut sich der Lehrer gar nicht. Im fertigen Spiel sollen Antworten in Gesprächen Einfluss auf spätere Rätsel haben.

Die Siedler 5: Legenden
(Ubisoft/1. September 2005)

AUFBAU-STRATEGIE | Das zweite Add-on zu **Die Siedler 5** kommt für rund 25 Euro in die Läden. In den vier Kampagnen können Sie die Vorgeschichte der aus **Erbe der Könige** und **Nebelreich** bekannten Helden nachspielen. Blue Byte verspricht einen ausgewogenen Mix aus Echtzeit-Kämpfen und Aufbauspaß. Neben den fünf neuen Karten für die Kampagnen gibt es auch zehn neue Mehrspieler-Karten, von denen acht Stück für die offizielle Rangliste erstellt wurden. Bastler freuen sich zudem über Vereinfachungen der Editor-Benutzerführung.

Vietcong 2
(Pterodon, Illusion Softworks/4. Quartal 2005)

TAKTIK-SHOOTER | Die Entwickler haben eine Feature-Liste zu **Vietcong 2** veröffentlicht, dem Taktik-Shooter, der die Tet-Offensive im Vietnamkrieg behandelt. Bekannt ist nun, dass der Nachfolger nicht nur eine US-Kampagne enthält, sondern auch einen Feldzug, den Sie aufseiten der Vietcong bestreiten. Vorgesehen sind über 50 Waffen, Multiplayer für bis zu 64 Spieler und kooperative Missionen, die acht Teilnehmer unterstützen. Die Designer betonen, dass das Spiel vor allem intensive Häuser- und Straßenkämpfe in der Stadt Hue bieten werde – siehe Screenshot links.

Matrix: Path of Neo
(Shiny Entertainment/4. Quartal 2005)

ACTION | Bildpremiere zum neuen **Matrix**-Spiel: Gezeigt wird ein Kampf, der in **Matrix Reloaded** vorkommt. Das Spiel soll aber nicht nur Szenen aus dem zweiten Film enthalten, sondern die ganze Trilogie zum Nachspielen umfassen – inklusive neuem, von den Wachowski-Brüdern abgesegneten Ende.

Pro Evolution Soccer 5
(Konami/Oktober 2005)

FUSSBALL-SIMULATION | Mit Chelseas Verteidiger John Terry auf dem Cover will das zurzeit beste Fußballspiel seinen Vorsprung auf EA Sports' **FIFA**-Serie weiter ausbauen. Neben einer detaillierteren Optik und einer Vielzahl an neuen Moves liegt der diesjährige Schwerpunkt auf der neuen Meisterliga. Hier gilt es, eine zunächst erfolglose Truppe zu einem unschlagbaren Team mit zahlreichen Trophäen und Titeln aufzubauen.

Premiere

Alpha Prime
(Black Element Software/2006)

EGO-SHOOTER | Das Projekt der Prager Entwickler Black Element (**Shade: Zorn der Engel**) versetzt Sie in eine Asteroidenbasis, wo seltsame Dinge geschehen: Arbeiter verschwinden unter mysteriösen Umständen und Roboter machen sich selbstständig. Sie müssen sich gegen die Maschinen mit Waffen zur Wehr setzen. Manche sollen sich, Hacker-Kenntnisse vorausgesetzt, auch fernsteuern lassen. Weitere Features: Fahrzeuge, zerstörbare Objekte und Ragdoll-Physik.

Precursors
(Deep Shadows/2007)

ACTION-MIX | Einen ungewöhnlichen, entfernt an **Elite** angelehnten Genre-Mix haben die Ukrainer von Deep Shadows (**Boiling Point**) für 2007 angekündigt: In **Precursors** spielen Sie einen noch namenlosen Helden, der mit einem Raumschiff verschiedene Planeten ansteuert. Dort lässt sich friedlich Handel treiben, aber auch kämpfen – etwa gegen Aliens, riesige Pflanzen oder mutierte Insekten. Auch Weltraumgefechte, ähnlich wie in **Freelancer**, stehen auf dem Programm: Schützen Sie Transporter anderer Händler vor Piraten – oder werden Sie selber zu einem.

Hammer & Sickle
(Nival Interactive/4. Quartal 2005)

ROLLENSPIEL-STRATEGIE-MIX | Die Entwickler von **Silent Storm** machen auch in **Hammer & Sickle** den Krieg zum Thema: Als sowjetischer Agent müssen Sie nach Deutschland gelangen und das Reich von der militärischen Aufrüstung abhalten. Wie Sie dabei vorgehen, steht Ihnen frei: Sie entscheiden, welchen Leuten Sie vertrauen, wo Sie schlafen und welche Waffen Sie mitnehmen. Die russischen Programmierer versprechen, dass jede Aktion den Spielablauf in eine andere Richtung lenke, wodurch Wiederspielwert entstehe.

Borderzone
(Saturn Plus Company/3. Quartal 2005)

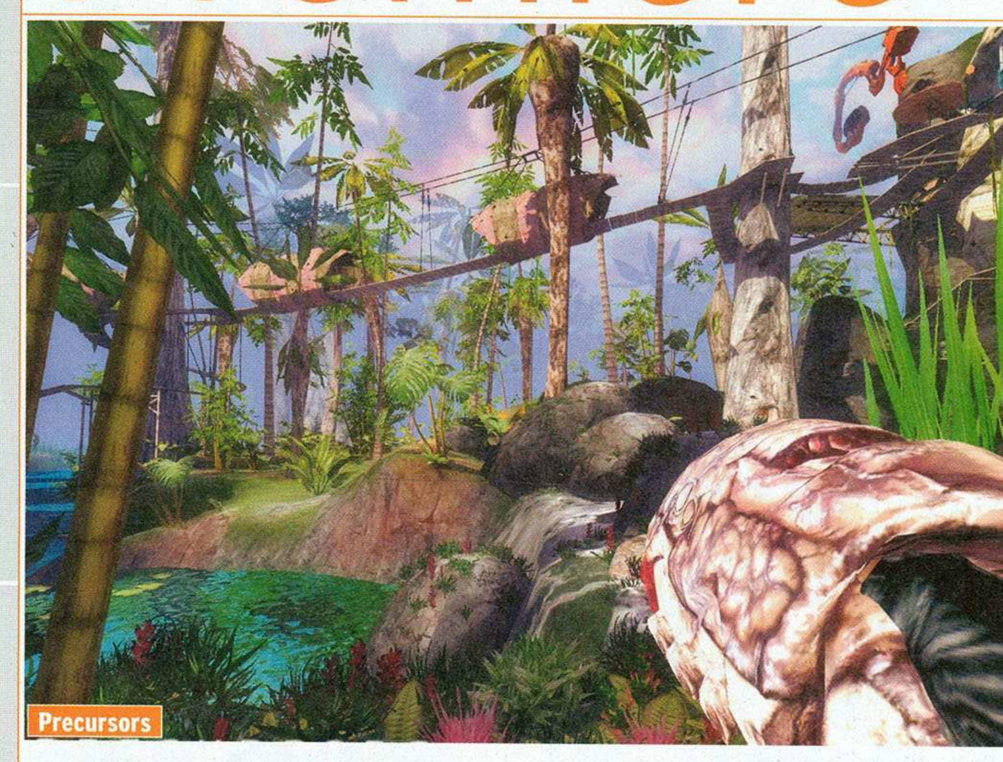
ACTION-ROLLENSPIEL | Wie steht's um die Welt im Jahr 9000? Olaf, der Held aus **Borderzone**, soll das herausfinden: Mit der Maus lenken Sie die Spielfigur und bis zu vier Mitstreiter durch futuristische Basen, antike Tempel und idyllische Außenlandschaften. Sie führen Dialoge und kämpfen gegen Feinde. Von Ihrem Beruf hängt ab, was Sie können: Söldner hauen mit Schwertern oder benutzen Fernangriffe, Zauberer schießen elektrische Blitze aus ihren Fingern.

Dog Tag
(Diezelpower Studios/2. Quartal 2006)

TAKTIK-SHOOTER | Einen Shooter mit „extrem realistischem Ansatz" kündigen die Diezelpower Studios an. Thema ist – ähnlich wie in **Full Spectrum Warrior** – der Kampf gegen Rebellen, die sich in Städten verschanzt haben.

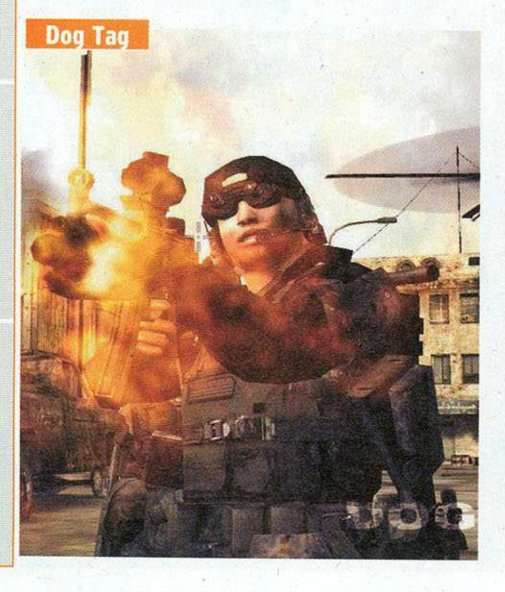
Snow
(Frog City/2006)

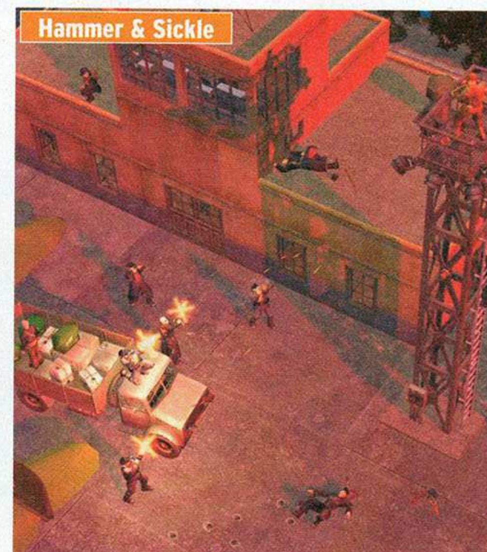
RUNDEN-STRATEGIE | Die **Tropico**-Entwickler arbeiten an **Snow**. Darin muss der Spieler durch geschicktes Taktieren ein Rauschgift-Imperium an sich reißen.


Precursors


Alpha Prime

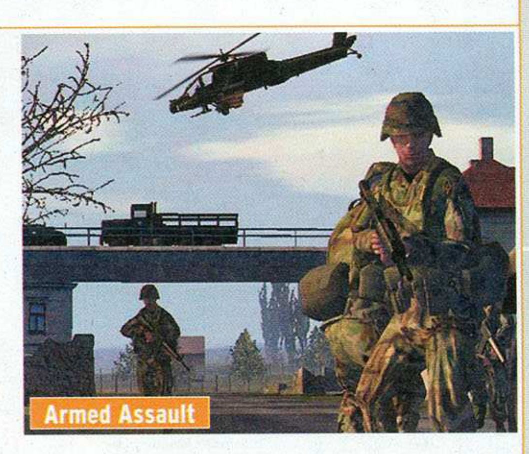

Borderzone


Dog Tag

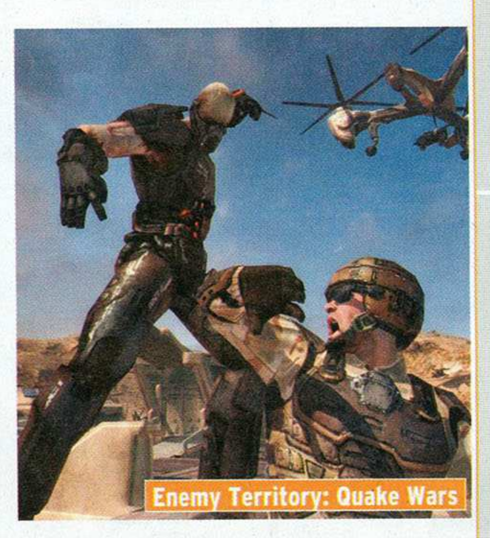

Hammer & Sickle

Wissen, was künftig gespielt wird: In der Rubrik „Premiere" erwarten Sie erste Bilder und brandheiße Facts, frisch aus den Entwicklungs-Studios!


In 80 Tagen um die Welt


Armed Assault


Rose


Enemy Territory: Quake Wars


Gears of War

Gears of War
(Epic/2006)

TAKTIK-SHOOTER | Die Microsoft Game Studios kündigten an, **Gears of War** auch für den PC zu veröffentlichen. Darin kämpft der Spieler als Held Fenix gegen Dämonen, Locust genannt. Die Ansicht ist die Verfolgerperspektive. Beim Kämpfen zähle, so Entwickler Epic, nicht nur ein schneller Abzugsfinger, sondern auch taktisches Geschick, das heißt: Deckung suchen, Sperrfeuer geben, Team-Angriffe koordinieren. Wenn gerade keine menschlichen Mitspieler für die aufs kooperative Spiel ausgelegten Missionen verfügbar sind, stehen Ihnen Bots zur Seite. Als Grafikantrieb fungiert die Unreal Engine 3.

Enemy Territory: Quake Wars
(id Software/3. Quartal 2006)

MULTIPLAYER-SHOOTER | **Quake 4** setzt den Fokus aufs Singleplayer-Abenteuer, der Mehrspieler-Modus soll nur eine Nebenrolle spielen. Einen ausgeprägten, auf große Taktikgefechte ausgelegten Multiplayer-Part liefert hingegen der eigenständige Titel **Quake Wars**: Menschen und Strogg (die böse Alien-Rasse) bekämpfen sich in Außenarealen, wie sie auch in **Unreal Tournament 2005 (dt.)** vorkommen. Beide Seiten sollen über unterschiedliche Klassen verfügen, beispielsweise Scharfschütze und Kanonier. Genutzt wird eine überarbeitete Version der **Doom 3**-Engine.

In 80 Tagen um die Welt
(Frogwares/3. Quartal 2005)

ACTION-ADVENTURE | Entwickler Frogwares (**Sherlock Holmes und das Geheimnis des silbernen Ohrrings**) kümmert sich um die Computerspielumsetzung des berühmten Romans von Jules Verne: Der Spieler hilft dem Hauptdarsteller Olaf bei seiner Reise um die Welt, die innerhalb von 80 Tagen stattfinden muss – sonst ist eine Wette verloren. Mit der Maus bewegen Sie die Kamera, mit den Richtungstasten laufen Sie durch Kairo, Bombay, Yokohama und San Francisco. Action-Einlagen sollen sich mit Schleichsequenzen abwechseln, die mit einem abschaltbaren Zeitlimit versehen sind.

Armed Assault
(Bohemia Interactive/4. Quartal 2005)

TAKTIK-SHOOTER | Der tschechische Entwickler Bohemia Interactive (**Operation Flashpoint**) programmiert mit **Armed Assault** einen Taktik-Shooter, bei dem Realismus an erster Stelle steht. Der Spieler agiert frei auf einem 100-Quadratkilometer-Gebiet und bedient Waffen und Fahrzeuge. Die Aktionen der Gegner sollen nicht geskriptet sein, sondern sich dem Vorgehen des Spielers je nach Situation anpassen. Die Story behandelt einen fiktiven Konflikt, zeitlich angesiedelt in der Gegenwart. Frohe Botschaft für die Mod-Gemeinschaft: Dem Spiel wird ein Editor beiliegen.

ROSE Online
(Triggersoft/Erhältlich)

ONLINE-ROLLENSPIEL | Eine günstige Onlinerollenspiel-Alternative: Sowohl Anschaffung als auch Spielbetrieb von **ROSE** sind gänzlich kostenfrei. Das im quietschbunten Stil japanischer Comics gehaltene Spiel ähnelt jedoch weniger **World of Warcraft**, sondern ist mit **Ragnarok** vergleichbar. Ein sicheres Startgebiet beschert schnelle Erfolge bei der mausgesteuerten Jagd auf Raupen, springende Bohnen und andere „Monster". Die Installationsdatei gibt's auf www.roseon.com.

Jetzt abstimmen per SMS (siehe Seite 188) oder unter www.pcgames.de!

Most Wanted

Top 3 Verschiebungen



1 Paraworld | Tyrannosaurus statt Abrams-Panzer, Pteranodon statt Stealth-Fighter: Im Echtzeit-Strategiespiel **Paraworld** fungieren Dinosaurier als Kriegsgerät. Hersteller Sunflowers gab dieser Tage die Verschiebung des Projekts auf das 1. Quartal 2006 bekannt.

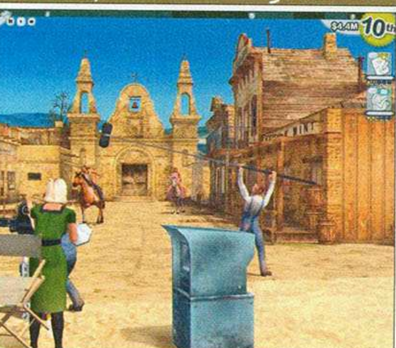


2 Star Wars: Empire at War | Während **Star Wars**-Fans das „Finale" der Saga bereits hinter sich haben, müssen sich Echtzeit-Strategiespieler weiter gedulden: Petroglyph gab bekannt, dass **Empire at War** nicht wie geplant zum Weihnachtsgeschäft erscheint.



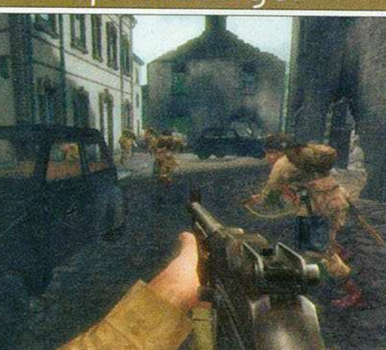
3 Runaway 2 | Freunde klassischer Point&Click-Adventures werden weiter auf die Geduldsprobe gestellt: Publisher dtp bestätigte auf seiner offiziellen Website die Verschiebung auf das 4. Quartal 2005. Gründe für diesen Schritt wurden nicht genannt.

Top Aufsteiger



The Movies | Peter Molyneux' neuester Streich führt Sie als Inhaber eines Filmstudios von der Stummfilmära bis ins digitale Kinozeitalter. Die diesjährige E3-Präsentation gibt dem Genremix neuen Aufwind und katapultiert **The Movies** von Platz 45 auf Rang 12.

Top Absteiger



Brothers in Arms 2 | Trotz der vielen Neuerungen, die Gearbox Software für die Fortsetzung des Taktik-Shooters plant, verliert **Brothers in Arms 2** an Lesergunst und kann sich nur noch knapp in den Charts halten. Diesen Monat geht es 17 Plätze abwärts auf die 49.

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten:

Rang (Vormonat)	Tendenz	Titel Genre	Publisher Entwickler	Termin Letztes Preview in PCG
1 (3)	▲	**Battlefield 2** Multiplayer-Shooter	Electronic Arts Digital Illusions	23. Juni 2005 Test ab S. 76
2 (4)	▲	**Age of Empires 3** Echtzeit-Strategie	Microsoft Ensemble Studios	4. Quartal 2005 07/05
3 (5)	▲	**Gothic 3** Rollenspiel	Jowood Piranha Bytes	1. Quartal 2006 06/05
4 (9)	▲	**F.E.A.R.** Ego-Shooter	Vivendi Monolith	4. Quartal 2005 Vorschau ab S. 50
5 (6)	▲	**Call of Duty 2** Ego-Shooter	Activision Infinity Ward	4. Quartal 2005 05/05
6 (2)	▼	**STALKER** Ego-Shooter	THQ GSC Gameworld	2006 02/05
7 (7)	–	**Dungeon Siege 2** Action-Rollenspiel	Microsoft Gas Powered Games	3. Quartal 2005 -/-
8 (10)	▲	**Command &Conquer: Alarmstufe Rot 3** Echtzeit-Strategie	Electronic Arts Electronic Arts	1. Quartal 2006 -/-
9 (-)	NEU	**World of Warcraft: The Burning Crusade** Online-Rollenspiel	Vivendi Blizzard	2005 -/-
10 (15)	▲	**Hitman 4: Bloodmoney** Action-Adventure	Eidos IO Interactive	3. Quartal 2005 Vorschau ab S. 48
11 (42)	▲	**Fußballmanager 2006** Wirtschaftssimulation	Electronic Arts EA Sports	Oktober 2005 -/-
12 (45)	▲	**The Movies** Aufbau-Strategie	Activision Lionhead	4. Quartal 2005 06/04
13 (-)	NEU	**Half-Life 2: Aftermath** Ego-Shooter	Valve Valve Software	3. Quartal 2005 06/05
14 (17)	▲	**Dungeon Lords** Action-Rollenspiel	Crimson Cow Heuristic Park	15.06.2005 Test ab S. 98
15 (14)	▼	**Need for Speed: Most Wanted** Rennspiel	Electronic Arts Electronic Arts	November 2005 -/-
16 (-)	NEU	**Prince of Persia 3** Action-Adventure	Ubisoft Ubisoft	2006 -/-
17 (11)	▼	**Mafia 2** Action-Adventure	Take 2 Illusion Softworks	Nicht bekannt -/-
18 (16)	▼	**Anno 1701** Aufbau-Strategie	Sunflowers Related Designs	4. Quartal 2006 04/05
19 (19)	–	**Civilization 4** Runden-Strategie	Take 2 Firaxis Games	2005 -/-
20 (28)	▲	**Codename: Panzers 2** Echtzeit-Strategie	CDV Stormregion	25. Juli 2005 07/05
21 (18)	▼	**Black and White 2** Echtzeit-Strategie	Electronic Arts Lionhead	4. Quartal 2005 06/04
22 (13)	▼	**The Elder Scrolls 2: Oblivion** Rollenspiel	Take 2 Bethesda Softworks	2006 12/04
23 (12)	▼	**Quake 4** Ego-Shooter	Activision Raven Software	3. Quartal 2005 07/05
24 (20)	▼	**Star Wars: Empire at War** Echtzeit-Strategie	Lucas Arts Petroglyph	1. Quartal 2006 04/05
25 (39)	▲	**Juiced** Rennspiel	THQ Juice Games	17.06.2005 Test in 07/05
26 (21)	▼	**The Bard's Tale** Rollenspiel	Ubisoft InXile Interactive	16. Juni 2005 Test ab S. 96
27 (-)	NEU	**Unreal Tournament 2007** Ego-Shooter	Atari Epic	Nicht bekannt 07/05
28 (24)	▼	**Knights of The Old Republic 3** Rollenspiel	Nicht bekannt Nicht bekannt	Nicht bekannt -/-
29 (33)	▲	**Die Sims 2: Nightlife** Aufbau-Strategie	Electronic Arts Maxis	15. September 2005 -/-
30 (26)	▼	**X3: Reunion** Wirtschaftssimulation	Deep Silver Egosoft	4. Quartal 2005 -/-
31 (46)	▲	**Die Gilde 2** Wirtschaftssimulation	Jowood 4 Head Studios	2. Quartal 2006 -/-
32 (47)	▲	**World Racing 2** Rennspiel	TDK Synetic	3. Quartal 2005 07/05
33 (27)	▼	**Der Pate** Action-Adventure	Electronic Arts Electronic Arts	4. Quartal 2005 04/05
34 (-)	NEU	**HdR: Schlacht um Mittelerde Add-on** Echtzeit-Strategie	Electronic Arts Electronic Arts	Nicht bekannt -/-
35 (30)	▼	**Neverwinter Nights 2** Rollenspiel	Atari Obsidian Entertainment	2006 -/-
36 (29)	▼	**Operation Flashpoint 2** Taktik-Shooter	Codemasters Nicht bekannt	2. Quartal 2006 -/-
37 (22)	▼	**Duke Nukem Forever** Ego-Shooter	Take 2 3D Realms	"When it's done" -/-
38 (23)	▼	**Spellforce 2** Echtzeit-Strategie	Jowood Phenomic	4. Quartal 2005 05/05
39 (25)	▼	**Stargate SG-1** Ego-Shooter	Jowood Perception	Oktober 2005 06/05
40 (31)	▼	**Fallout 3** Rollenspiel	Bethesda Softworks Bethesda Softworks	Nicht bekannt -/-
41 (37)	▼	**Deus Ex 3** Action-Adventure	Eidos Nicht bekannt	2006 -/-
42 (41)	▼	**Heroes of Might & Magic 5** Runden-Strategie	Ubisoft Nival Interactive	1. Quartal 2006 Vorschau ab S. 52
43 (-)	NEU	**Alan Wake** Action-Adventure	Take 2 Remedy	4. Quartal 2005 Vorschau ab S. 34
44 (34)	▼	**Fable** Rollenspiel	Microsoft Lionhead	3. Quartal 2005 06/05
45 (40)	▼	**Worms 4: Mayhem** Runden-Strategie	Codemasters Team 17	29. Juli 2005 Test ab S. 88
46 (-)	NEU	**Unreal 3** Ego-Shooter	Atari Legend Entertainment	Nicht bekannt -/-
47 (44)	▼	**Rollercoaster Tycoon 3: Soaked** Aufbau-Strategie	Atari Frontier Labs	23.06.2005 Test ab S. 94
48 (-)	NEU	**Star Wars: Battlefront 2** Multiplayer-Shooter	Lucas Arts Pandemic Studios	2005 -/-
49 (32)	▼	**Brothers in Arms: Earned in Blood** Taktik-Shooter	Ubisoft Gearbox Software	2006 -/-
50 (-)	NEU	**50 Cent: Bulletproof** Action-Adventure	Vivendi Universal Games VU Interactive	2005 -/-



Jetzt abstimmen per SMS (siehe Seite 188) oder unter www.pcgames.de!

Lesercharts

Chartbreaker des Monats

Guild Wars

Es gibt einen neuen Stern am Online-Rollenspiel-Himmel: Guild Wars schickt sich an, World of Warcraft Paroli zu bieten, und steigt auf Platz 15 ein. Wer besonders an packenden PvP-Kämpfen interessiert ist, kann auch gleich mit Level 20 beginnen. Der Clou: NC Soft verlangt keine monatliche Spielgebühr für sein neuestes Werk.

Top 10 Deutschland

1. GTA: San Andreas
2. Earth 2160
3. World of Warcraft
4. Half Life 2
5. Guild Wars
6. Stronghold 2
7. Knights of the Old Republic 2
8. Die Sims 2
9. Empire Earth 2
10. Die Sims 2: Wilde Campus-Jahre

Quelle:



Was spielt man in ...

1. GTA: San Andreas
2. Battlefield 2
3. Football Manager 2005
4. Guild Wars
5. The Sims 2
6. Rome: Total War
7. The Sims 2: University
8. World of Warcraft
9. Star Wars Galaxies
10. LEGO Star Wars



Die Lieblingsspiele der PC-Games-Leser (Einzelspieler)

Rang	(Vormonat)	Tendenz	Titel	Genre	Wertung PC Games	Test in Ausgabe
1	(1)	–	Half-Life 2	Ego-Shooter	96	12/04
2	(2)	–	Gothic 2 + Add-on	Rollenspiel	90	10/03
3	(5)	▲	HdR: Schlacht um Mittelerde	Echtzeit-Strategie	93	01/05
4	(4)	–	Far Cry (dt.)	Ego-Shooter	92	05/04
5	(6)	▲	Act of War	Echtzeit-Strategie	84	05/05
6	(8)	▲	Need for Speed Underground 2	Rennspiel	89	12/04
7	(11)	▲	GTA: Vice City	Action-Adventure	91	07/03
8	(7)	▼	Knights of the Old Republic 2	Rollenspiel	90	04/05
9	(9)	–	Doom 3	Ego-Shooter	90	10/04
10	(15)	▲	Age of Empires 2 + Add-on	Aufbau-Strategie	85	11/99
11	(14)	▲	Die Sims 2	Aufbau-Strategie	90	10/04
12	(10)	▼	Brothers in Arms: Road to Hill 30	Taktik-Shooter	81	05/05
13	(12)	▼	Sacred	Action-Rollenspiel	85	03/04
14	(17)	▲	Stronghold 2	Aufbau-Strategie	80	07/05
15	(13)	▼	Splinter Cell 3: Chaos Theory	Taktik-Shooter	86	05/05
16	(16)	–	Morrowind + Add-ons	Rollenspiel	91	07/02
17	(22)	▲	Civilization 3	Runden-Strategie	85	04/02
18	(23)	▲	Fußballmanager 2005	Wirtschaftssimulation	90	11/04
19	(3)	▼	Gothic	Rollenspiel	85	04/01
20	(-)	NEU	Anno 1503 + Add-on	Aufbau-Strategie	89	02/03
21	(25)	▲	Dawn of War	Echtzeit-Strategie	85	11/04
22	(21)	▼	Rome: Total War	Runden-Strategie	84	11/04
23	(18)	▼	Vampire: Bloodlines	Rollenspiel	88	02/05
24	(-)	NEU	Pro Evolution Soccer 4	Fußball-Simulation	90	01/05
25	(-)	NEU	Boiling Point	Action-Adventure	73	07/05

Dauerbrenner des Monats



Battlefield 1942 | Der „echte" Nachfolger zu **Battlefield 1942** und **Vietnam** steht vor der Tür, doch noch hält sich der Weltkriegs-Shooter ganz oben in den Multiplayer-Charts. Im kommenden Monat folgt die Bewährungsprobe gegen das moderne **Battlefield 2**. (Test ab Seite 76)

Die Lieblingsspiele der PC-Games-Leser (Mehrspieler)

Rang	(Vormonat)	Tendenz	Titel	Genre	Wertung PC Games	Test in Ausgabe
1	(1)	–	Counter-Strike Source	Multiplayer-Shooter	90	12/04
2	(2)	–	World of Warcraft	Online-Rollenspiel	94	02/05
3	(7)	▲	Battlefield 1942	Multiplayer-Shooter	83	11/02
4	(3)	▼	C&C Generäle + Add-on	Echtzeit-Strategie	85	10/03
5	(6)	▲	Call of Duty + Add-on	Ego-Shooter	86	12/03
6	(5)	▼	Diablo 2 + Add-on	Action-Rollenspiel	86	08/00
7	(8)	▲	Unreal Tournament 2004 (dt.)	Multiplayer-Shooter	89	05/04
8	(4)	▼	Warcraft 3 + Add-on	Echtzeit-Strategie	92	08/02
9	(12)	▲	Battlefield Vietnam	Multiplayer-Shooter	88	05/04
10	(9)	▼	Age of Empires 2 + Add-on	Aufbau-Strategie	85	11/99
11	(10)	▼	Half-Life 2: Deathmatch	Multiplayer-Shooter	–	-
12	(13)	▲	Need for Speed Underground 2	Rennspiel	89	12/04
13	(11)	▼	HdR: Schlacht um Mittelerde	Echtzeit-Strategie	93	01/05
14	(15)	▲	Far Cry (dt.)	Ego-Shooter	92	05/04
15	(-)	NEU	Guild Wars	Online-Rollenspiel	90	07/05
16	(18)	▲	Star Wars: Battlefront	Multiplayer-Shooter	81	12/04
17	(16)	▼	Dawn of War	Echtzeit-Strategie	85	11/04
18	(21)	▲	Unreal Tournament 2003 (dt.)	Multiplayer-Shooter	92	11/02
19	(17)	▼	Sacred	Action-Rollenspiel	85	03/04
20	(20)	–	Doom 3	Ego-Shooter	90	10/04
21	(-)	NEU	Starcraft + Add-on	Echtzeit-Strategie	90	06/98
22	(19)	▼	Jedi Knight 3: Jedi Academy	Ego-Shooter	90	10/03
23	(25)	▲	Splinter Cell 3: Chaos Theory	Taktik-Shooter	86	05/05
24	(23)	▼	FIFA 2005	Fußball-Simulation	84	11/04
25	(-)	NEU	Medal of Honor: AA (dt.) + Add-on	Ego-Shooter	86	02/02

Absteiger des Monats



Gothic | Einen Monat lang durfte **Gothic** seinen Platz an der Sonne genießen, nun folgt der Fall von Rang 3 auf den 19. Platz. Grund zur Freude für alle Fans: Jowood meldete kürzlich, dass es wohl eine Demo vor dem geplanten Verkaufsstart von **Gothic 3** geben wird.


CITY-FLAT
€ 6,99 pro Monat*
IN VIELEN DEUTSCHEN GROSS-STÄDTEN VERFÜGBAR. IN ALLEN ANDEREN ANSCHLUSSGEBIETEN NUR 9,99 €/MONAT!*
Flensburg
Kiel
Lübeck
Hamburg
Berlin
Hannover
Essen
Gelsenkirchen
Dortmund
Düsseldorf
Köln
Leverkusen
Dresden
Kerpen
Bonn
Frankfurt
Mannheim
Nürnberg
Karlsruhe
Stuttgart
Freiburg
München
TELEFONIE
1 ct/Min.*
RUND UM DIE UHR INS DEUTSCHE FESTNETZ – ODER 0 CT/MINUTE MIT DER 1&1 PHONE FLAT FÜR NUR 9,99 €/MONAT!*
PHONE
DSL
Highspeed bis zu 6.016 kbit/s
Message
info
MESSAGE-BOX
Festnetz
PARALLEL CALL
Internet
TELEFONIE
VIDEO-TELEFONIE
Power
Im Test: VoIP-Adapter
2x sehr gut – 1. Platz
c't magazin für computer technik Heft 12/2005
connect TESTSIEGER Heft 6/2005
Computer Bild 12/2005 Test-Sieger
7/2005 PC Magazin TOP-PRODUKT
1&1
www.1und1.de

AUF DER HEFT-DVD

ÜBERRASCHUNG Der Terrorist rechts im Bild schleicht um die Ecke und überrascht den Gegner, dessen Schritte er zuvor gehört hat.

GEMEINSAM VORRÜCKEN Diese beiden Spieler sind im Begriff, einen Raum zu stürmen. Einer deckt währenddessen die linke Flanke.

- Press [Left Mouse] to follow next player
- Press [Shift] to follow previous player
SPECTATOR
12:36

VERSCHANZT Hinter dieser Mauer ist der Terrorist nur schwer zu treffen. Granaten oder ein koordinierte Team-Angriff sind zwei Möglichkeiten, die gesicherte Stellung dennoch erfolgreich zu stürmen.

In Zusammenarbeit mit EXTREME-PLAYERS.DE

Mod des Monats:

Call of Duty: SWAT

Mehr Teamspiel, mehr Modi, mehr Waffen: Die Modifikation SWAT wertet den Multiplayer-Part von Call of Duty auf.

Wenn es um die Bekämpfung von Terroristen, Bankräubern, Entführern oder anderen Schwerverbrechern geht, schlägt die Stunde der amerikanischen Sondereinsatzkommandos, kurz: SWAT. Mit tödlicher Präzision und hypermoderner Ausrüstung erledigt die Eingreiftruppe der Polizei selbst die schwierigsten Aufgaben. In der Mehrspieler-Modifikation **SWAT** für **Call of Duty (dt.)** dürfen Sie nun wahlweise selbst als SWAT-Mitglied Verbrecher jagen oder als Gangster den Beamten das Leben erschweren.

Teamspiel ohne Klassen

Gespielt wird zurzeit auf acht Karten; das Spektrum reicht vom verwinkelten Gelände eines Industriekonzerns über eine beschauliche Vorstadt bis zum finsteren Ghetto mit baufälligen Häusern und engen, schmutzigen Gassen. Zwar gibt es in der **SWAT**-Modifikation keine unterschiedlichen Spielerklassen, jeweils nach dem Ableben des eigenen Bildschirmhelden darf man jedoch die Startwaffe wechseln und herumliegende Schießprügel kann man jederzeit aufsammeln. Beim Duell auf einem Flugzeugträger treten die Vor- und Nachteile der unterschiedlichen Bewaffnung besonders zutage: Das weitläufige Landedeck gehört eindeutig den

Modifikationen für Half-Life 2, Far Cry (dt.) und Co.

Auf der Heft-DVD finden Sie neben Call of Duty: SWAT zusätzlich Modifikationen für sechs weitere Spiele.

Half-Life 2: Capture the Flag

Weil Entwickler Valve in **Half-Life 2** auf einen Capture-the-Flag-Modus verzichtete, machten sich fleißige Mod-Autoren an die Kreation einer eigenen Variante. Mit **CTF**, das bereits in Version 1.4 vorliegt, ist ein rasanter Teamspiel-Mod mit schicker Grafik entstanden. Die Installationsroutine erklärt sich selbst; anschließend starten Sie **CTF** genau wie **Half-Life 2** über Steam.



Far Cry: Ultraball

Im Stile von **Deathball (UT 2004)** ist die Modifikation **Ultraball** für **Far Cry (dt.)** gehalten: Als Gladiator fechten Sie im Jahr 2055 ruppige Ballsport-Duelle in futuristischen Arenen aus, die ein skrupelloser Diktator veranstaltet, um das Volk zu belustigen. Als Spieler agieren Mörder, Diebe und sogar politische Gefangene. Dem Gesamtsieger eines Turniers winkt der unbehelligte Weg in die Freiheit.



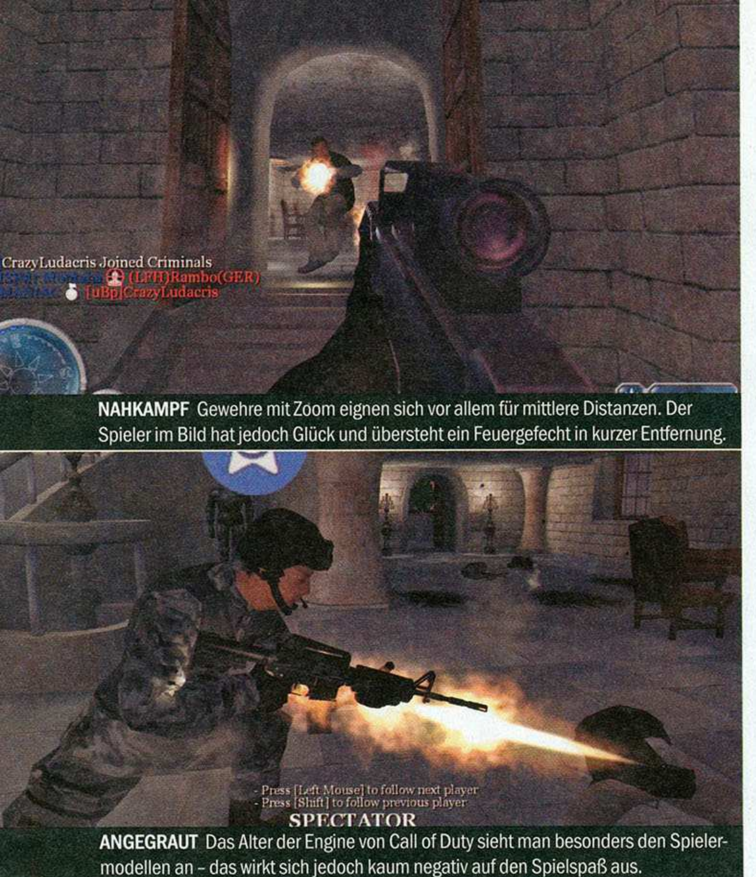
Außerdem auf DVD:

- **BF 1942: Silent Heroes**
2007 läuten Spezialeinheiten der schwedischen Armee die Invasion von Norwegen ein.

- **Battlefield Vietnam: Insurrection 1776**
Einzigartige Kämpfe im Stile des 18. Jahrhunderts: Klare Formationen, berittene Einheiten, große Holzfestungen.

- **Dawn of War: Dämonenjäger v0.75**
Neue Rasse für **Dawn of War**: Der Ordo Malleus ist der militärische Part der Heiligen Inquisition.

- **Doom 3: Diverse Maps**



NAHKAMPF Gewehre mit Zoom eignen sich vor allem für mittlere Distanzen. Der Spieler im Bild hat jedoch Glück und übersteht ein Feuergefecht in kurzer Entfernung.

ANGEGRAUT Das Alter der Engine von Call of Duty sieht man besonders den Spielermodellen an – das wirkt sich jedoch kaum negativ auf den Spielspaß aus.

Scharfschützen, die dort schon aus großer Entfernung Gegner aufs Korn nehmen; in den engen Gängen im Innern des Schiffs sind dahingegen Träger von Sturmgewehren oder Maschinenpistolen mit ihren hohen Feuerraten klar im Vorteil. Weil die zwölf verfügbaren Waffen sich für völlig verschiedene Situationen eignen, hat das Teamspiel Vorrang vor Einzelaktionen. Um das besagte Oberdeck des Flugzeugträgers zu erobern, könnte beispielsweise zunächst eine Nahkämpfergruppe durch die Innenräume bis zur Brücke vorrücken. Zur Ablenkung laufen nun einige der eigenen Leute auf das Deck. Sekunden später stürmt die erste Gruppe die Brücke und fällt den feindlichen Scharfschützen in den Rücken. Etwa 40 Sekunden benötigt das gegnerische Team, um am Kommandoposten zurückzuschlagen – genug Zeit, eigene Scharfschützen auf dem Landedeck in Stellung zu bringen.

Schnell wechselnde Ziele

Neben den beiden Standard-Modi Deathmatch (jeder gegen jeden) und Team Deathmatch (zwei Mannschaften; einziges Ziel, alle Gegner zu erledigen), bietet **SWAT** vier interessante Spielvarianten. Schnell wechselnde Ziele zeichnen den Hitman-Modus aus: Wer den ersten Gegner erwischt, steigt zum „Hitman" auf und bringt der eigenen Mannschaft fortlaufend Punkte. Das feindliche Team versucht, gezielt diese Person aus dem Weg zu räumen – wer den Hitman erledigt, übernimmt sofort seine Position. Bei der VIP-Eskorte sind die Rollen hingegen klar verteilt: Die Spieler des SWAT-Teams geleiten die Zielperson möglichst unbeschadet an einen bestimmten Ort, während die Terroristen versuchen, sie zu eliminieren. In Team Arrest geht es darum, alle Mitglieder der anderen Gruppe kampfunfähig zu machen und dann einzusperren. Da Spieler ihre Teamkollegen allerdings zu jeder Zeit befreien können, sind gleichzeitig Verteidungs- und Angriffstaktiken gefragt – sich rasant verändernde Situationen erzeugen Spannung. Der vierte Modus nennt sich Got Money? Die rivalisierenden Gruppen beginnen mit jeweils 100.000 Dollar Startkapital, deponiert in einem Geldkoffer. Um zu punkten, stibitzen Sie möglichst viel aus dem Depot Ihrer Gegner und schaffen es ins eigene Lager. (js)

Runterladen lohnt

Zum Runterladen einfach die vierstellige Nummer auf www.extreme-players.de eingeben:
- Half-Life 2: The Hidden: **8586**
- UT 2004: SAS 3.0: **8573**

Verabreden auf PCGames.de!

Auf unserer Webseite PCGames.de haben wir ein neues Forum rund um kooperative Multiplayer-Spiele geschaffen. Hier können Sie sich mit anderen verabreden, Erfahrungen und Tipps austauschen oder über Ihre Lieblingsspiele diskutieren. Sie erreichen die Diskussionsplattform über den Menüpunkt „Foren" am oberen Rand der Startseite. Wir wünschen viel Spaß!

Solo zu viert

Sich gegenseitig den Rücken freihalten und gemeinsam fiese Monster grillen: Lesen Sie, was am Spielen in der Gruppe fasziniert und warum „Koop" im Trend ist.

Sie sind selten, die Multiplayer-Spiele, in denen die Teilnehmer nicht aufeinander eindreschen, sondern gemeinsam eine mitreißende Story erleben, ungezählte Computergegner niederkämpfen und schließlich den Oberschurken bezwingen. Heutige LAN-Partys und Mehrspieler-Statistiken stehen ganz im Zeichen von „Onslaught" (**Unreal Tournament 2004**) und „Conquest" (**Battlefield**). Das war früher anders: In den 80er-Jahren erfreuten sich so genannte Koop-Modi auf Amiga und Atari ST großer Beliebtheit. Den Niedergang des gemeinsamen Spiels begünstigten Mitte der Neunziger die aufkommenden 3D-Shooter, die Deathmatch-Modi von bis dato ungekannter Qualität enthielten. Binnen kürzester Zeit avancierten Multiplayer-Duelle zum Massenphänomen; kooperative Varianten traten in den Hintergrund. „Als wir das erste **Serious Sam**-Spiel entwickelten, waren Koop-Titel auf dem PC quasi nicht existent", erinnert sich Designer Damjan Mravunac von Croteam. Dennoch integrierte das kroatische Studio einen ausgefeilten Kooperativ-Modus – mit Erfolg. „Unzählige Dankesbriefe zeigten, dass nicht nur wir klassisches Gameplay schätzten." Kein Wunder: Gemeinsam die Welt vor einem bedrohlichen Bösewicht und seinen ebenso boshaften Schergen zu befreien ist ungleich atmosphärischer, als in einer kalten Arena andere Spieler zu eliminieren. Mravunac kennt einen weiteren Aspekt: „Ich glaube, das Zusammenspielen führt Menschen zusammen und schafft tiefe Zufriedenheit. Eine gemeinsame Tasse Kaffee nach einem Koop-Spiel verbindet mehr als 1.000 Tassen nach einem Deathmatch."

Motivation durch Taktik

Obwohl man ausschließlich mit Computergegnern konfron-

Kommende Koop-Hits

Mehrere namhafte Studios planen kooperative Spielmodi für ihre kommenden Hits. Fünf Titel verschiedener Genres:



TITEL:	HERSTELLER:	RELEASE:	
Spellforce 2	Phenomic	Herbst 2005	Das Add-on **Breath of Winter** führte Koop im Vorgänger ein. Der grafisch und spielerisch noch bessere Nachfolger enthält den Modus ebenfalls.
Dungeon Siege 2	Gas Powered Games	3. Quartal 2005	Spiele im **Diablo**-Stil, etwa **Sacred** oder eben **Dungeon Siege**, eignen sich ideal für das gemeinsame Durchspielen der Singleplayer-Kampagne.
Stargate SG-1	Perception	Oktober 2005	Jeder Spieler wird im Koop eine andere Figur des **Stargate**-Teams steuern; alle ergänzen sich und besitzen Fähigkeiten mit Bedeutung für die Missionen.
Half-Life 2: SvenCoop	Sven Viking	Ende 2005	**SvenCoop 1** zeichnete sich durch gute Spielbarkeit und Technik aus; die **Half-Life 2**-Version wird ersehnt, obwohl es schon Koop-Mods gibt.
Serious Sam 2	Croteam	Winter 2005	Für Entwickler Croteam ist nach dem Erfolg des Vorgängers klar: **Serious Sam 2** unterstützt Koop! Mit dabei sind diesmal auch Fahrzeuge.

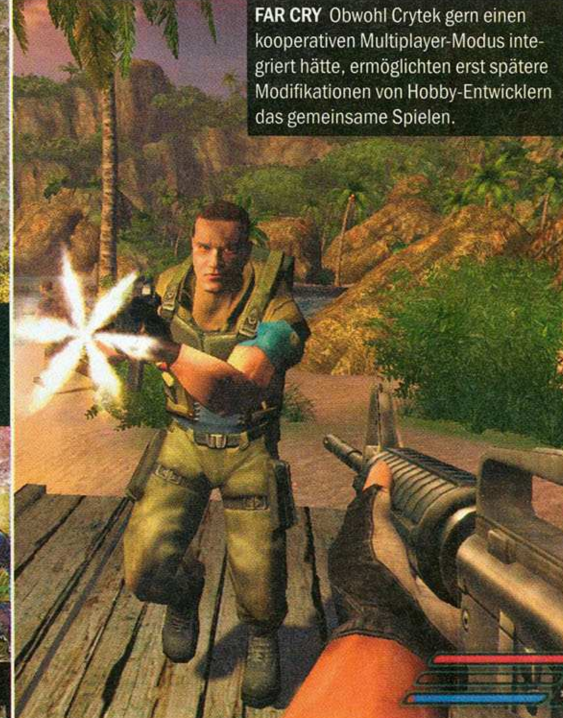


HOFFNUNGSTRÄGER Nach dem sehr unterhaltsamen Vorgänger hoffen Fans auf den laut Entwicklern erweiterten Koop-Modus von Serious Sam 2.



▲ **SACRED** Genau wie Diablo macht auch die Monsterhatz Sacred kooperativ viel Spaß.

▼ **SPELLFORCE** Mit dem Add-on Breath of Winter lösen mehrere Spieler zusammen Missionen.



FAR CRY Obwohl Crytek gern einen kooperativen Multiplayer-Modus integriert hätte, ermöglichten erst spätere Modifikationen von Hobby-Entwicklern das gemeinsame Spielen.

tiert ist und häufig eine umfangreiche Geschichte erlebt, unterscheidet sich das kooperative Spiel in zentralen Punkten vom klassischen Einzelspieler-Modus. „Man kann wesentlich taktischer vorgehen und den Gegner gezielt aufs Korn nehmen", beschreibt PC-Games-Leser Michael Hoss seine Motivation. „Ich erinnere mich an eine Szene aus **Far Cry (dt.)**, die ich mit einem Freund gelöst habe. Mutanten hatten uns eingekreist, doch wir standen Rücken an Rücken und konnten Angriffe aus allen Richtungen abwehren." Um solche herausfordernden, aber trotzdem lösbaren Momente überhaupt zu ermöglichen, bedarf es einer genauen Abstimmung des Schwierigkeitsgrades. Es reicht nicht, die Gegnermenge einfach mit der Zahl der Teilnehmer zu multiplizieren – zwei unerfahrene Spieler könnten von der geballten feindlichen Feuerkraft leicht überfordert werden; mehrere Veteranen ergänzen sich dahingegen perfekt und behalten auch gegen Dutzende Gegner die Oberhand.

Warum so wenige Koop-Spiele?

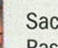
Udett Schaffrath von Jowood erläutert die vielen Facetten beim Balancieren des Koop-Modus für den kommenden Ego-Shooter **Stargate SG-1: The Alliance**: „Die absolute Ausgewogenheit der verschiedenen Charaktere ist essenziell. Während eine Figur geschickt im Umgang mit Waffen ist, entschlüsselt eine andere beispielsweise Runen, sodass die Spieler wirklich Acht aufeinander geben müssen. Auch der Bedienung kommt große Bedeutung zu. Die Steuerung sollte einfach sein, aber dennoch Team-Kommandos und Formationen zulassen." Der zusätzliche Aufwand schreckt Entwickler ab. Obwohl Crytek beispielsweise „immer von einem kooperativen **Far Cry** träumte", verzichteten die Coburger auf eine tatsächliche Umsetzung, um ihre ganze Energie auf den Singleplayer-Modus zu konzentrieren.

Ein positiver Trend

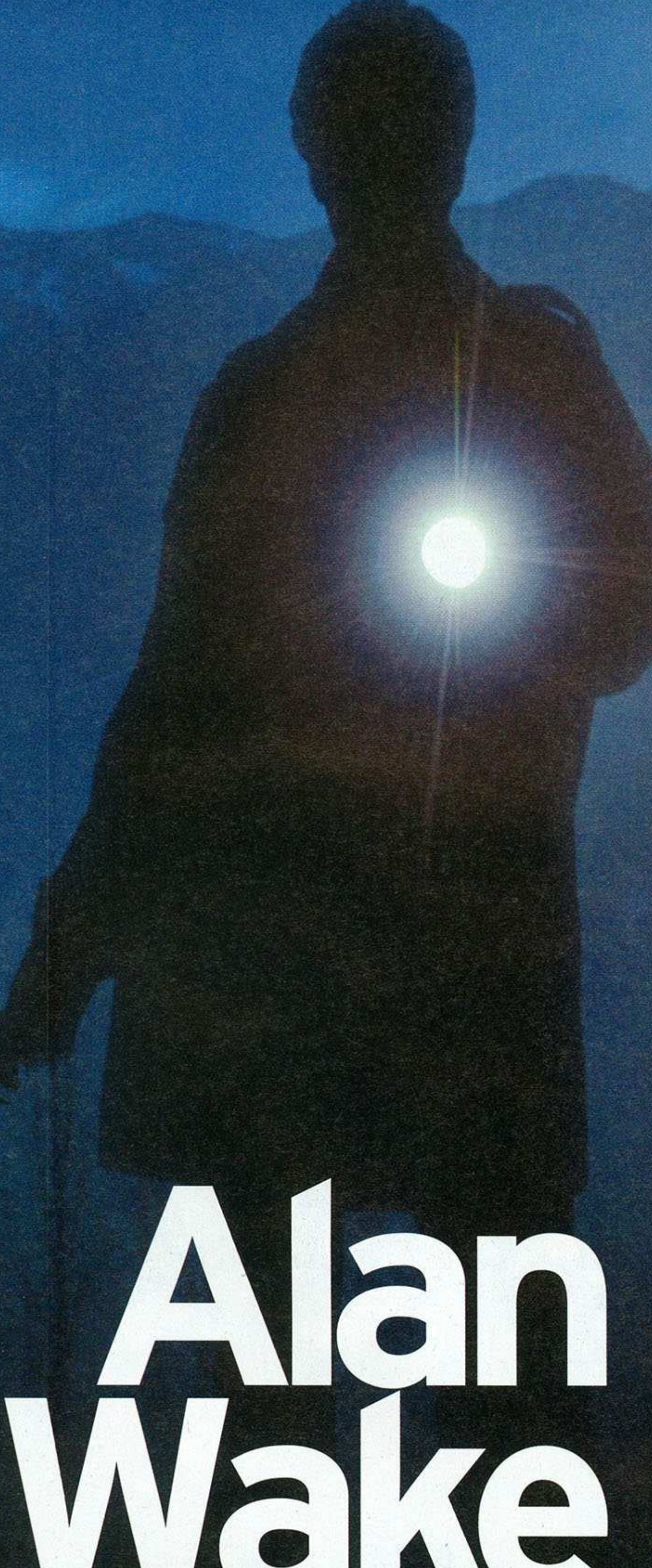
Serious Sam-Macher Mravunac erkennt dennoch einen positiven Trend und grinst: „Ich würde sagen, wir haben eine kleine Revolution ausgelöst." Tatsächlich sind seitdem eine ganze Reihe hochklassiger Spiele mit Koop-Unterstützung erschienen, etwa **Splinter Cell: Chaos Theory**, **SWAT 4** oder **Sacred**. Zudem ist die Mod-Szene im Internet in den vergangenen Jahren rasant gewachsen. Hobby-Entwickler erweiterten zum Beispiel **Far Cry** um einen gemeinsam spielbaren Modus. Welche potenziellen Koop-Hits die Zukunft bringt, lesen Sie im Extrakasten auf der linken Seite. Titel wie **Spellforce 2** und natürlich **Serious Sam 2** verheißen gute Zeiten für Gemeinsamspieler. (js)

Die zehn derzeit beliebtesten Koop-Spiele

1.000 Leser stimmten auf der PC-Games-Webseite über die beliebtesten Spiele mit kooperativem Multiplayer-Modus ab – ein Klassiker liegt vorn.

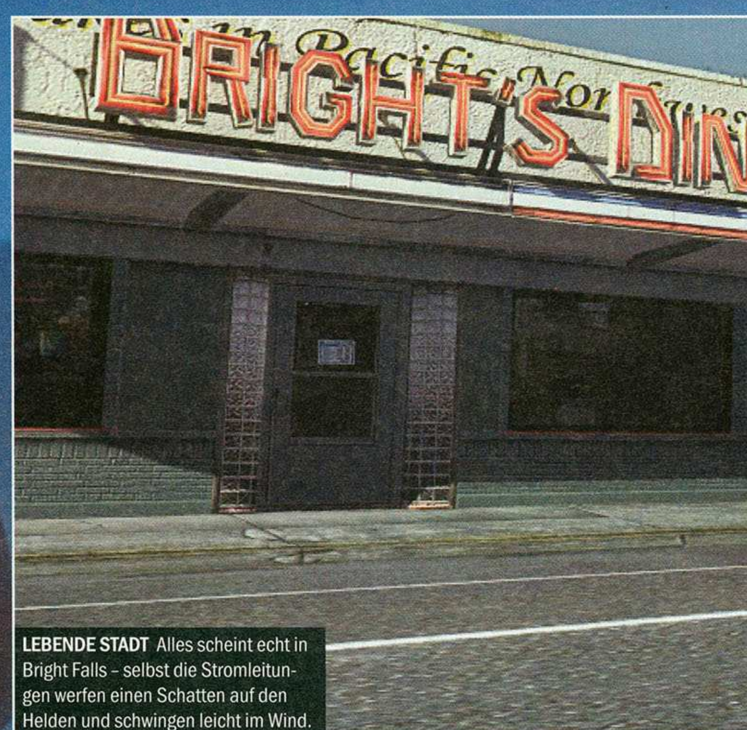
Platz		TITEL:	HERSTELLER:
1	 	Diablo 2	Blizzard
		Der einzigartig motivierende kooperative Multiplayer-Modus trägt entscheidend zur anhaltenden Beliebtheit von **Diablo 2** bei.	
2	 	Serious Sam	Croteam
		Geradliniges Gameplay, fantasievolle Levels und ausgewogenes Balancing machen **Serious Sam** zum beliebtesten Koop-Shooter.	
3	 	SWAT 4	Irrational
		Im gemeinsamen Spiel bereiten Taktik-Shooter wie **SWAT 4** noch mehr Freude, als wenn man sich auf KI-Mitstreiter verlässt.	
4	 	Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft
		Taktisch anspruchsvolles Schleich-Abenteuer	
5	 	Sacred	Ascaron
		Rasantes Action-Rollenspiel im Stil von **Diablo 2**	
6	 	Far Cry (Mod)	Crytek
		Edel-Grafik und flottes Gameplay im Tropen-Szenario	
7	 	Operation Flashpoint	Bohemia
		Taktik-Shooter mit hohem Realismus und riesigen Levels	
8	 	Raven Shield	Red Storm
		Jüngste Folge der **Rainbow Six**-Serie von Tom Clancy	
9	 	Half-Life (Mod)	Valve
		Valves Kultspiel ist nur mit Mod kooperativ spielbar	
10	  	HdR: Rückkehr des Königs	Electronic Arts
		Gandalf, Aragorn und Gefährten gemeinsam gegen Sauron	


JOIN US AT
GC
18.-21.08.05
HALLE 3 | STAND B12
PC
DVD
ROM
POWERED BY
gamespy
SOUNDS BEST ON
Sound BLASTER
24-bit
ADVANCED HD
the way it's
NVIDIA
meant to be played
Logitech
dice



Alan Wake

Skandinavisches Design ist mehr als das Bettgestell Lillehammer oder die Tischvitrine Järna. Für PC Games enthüllte Remedy erste Szenen des Grusicals Alan Wake.

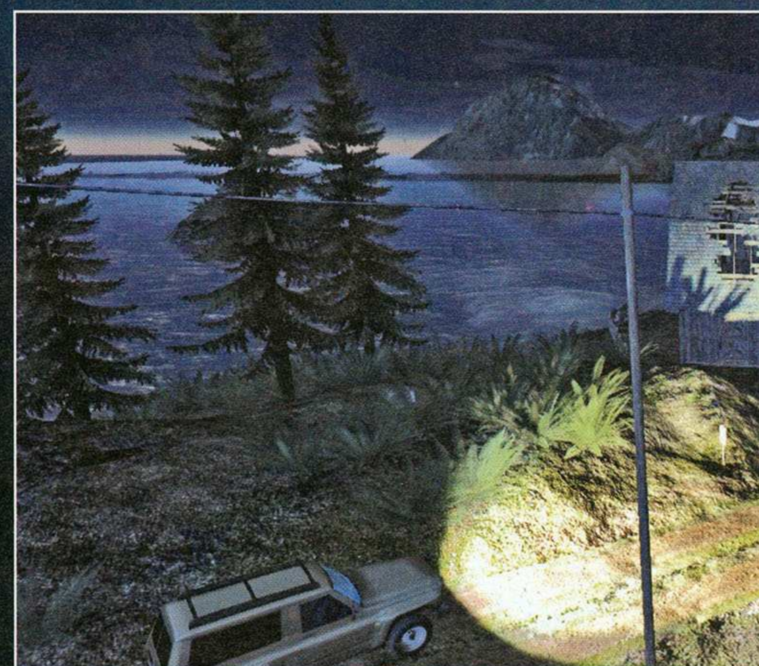


LEBENDE STADT Alles scheint echt in Bright Falls – selbst die Stromleitungen werfen einen Schatten auf den Helden und schwingen leicht im Wind.

Bei Remedy Entertainment, dem finnischen Studio hinter den **Max Payne**-Spielen, gibt man sich bescheiden. Nur äußerst selten öffnen sich die schicken, mit poliertem Aluminium beschlagenen Designtüren für Pressevertreter; wilde Release-Partys und monumentale Präsentationen liegen den Skandinaviern nicht. Lieber arbeitet man in Abgeschiedenheit, denn gute Spiele bestehen gemäß der Firmen-Maxime nicht nur aus guter Grafik, sondern erfordern mindestens ein wichtiges neues Element, das das jeweilige Spiel einzigartig macht. Für PC Games machten die Finnen eine Ausnahme von der Regel – in einer exklusiven Präsentation hinter verschlossenen Türen zeigte Remedy beeindruckende Szenen von dem bereits jetzt sehnlichst erwarteten Action-Adventure **Alan Wake**.

Skandinavisches Design

Hinter den verglasten Außenwänden des in Espoo bei Helsinki befindlichen Remedy-Hauptquartiers verbirgt sich eine für





ein Spielestudio ungewöhnliche Kreativatmosphäre. Eine Fläche, auf der ein japanisches Videospiele-Studio gut und gerne eine Hundertschaft an Programmierern, Grafikern und Designern unterbringen würde, beherbergt gerade einmal 25 Mitarbeiter.

Schöner wohnen

Zwischen großzügig angelegten Besprechungsräumen, Billardzimmer und Wohnküche treffen wir auf Autor Sam Lake und Petri Järvilehto, dem Chef-Spieleerfinder und Mitgründer von Remedy Entertainment im Jahr 1995. „Nachdem wir **Max Payne 2** fertig gestellt hatten, haben wir natürlich erst einmal eine Ruhepause eingelegt", erinnert sich Story-Autor Sam Lake an die Anfänge des lange als geheim eingestuften Mammutprojektes. „Dann haben wir einzelne Ideen aus unserem Team gesammelt und kamen relativ schnell darauf, dass uns das Konzept von Licht und Schatten und eines Tag-und-Nacht-Zyklus fasziniert. Erst dann sind wir daran gegangen, den Helden unseres



RETTUNGSINSEL Der Leuchtturm auf einer Landzunge in der Nähe von Bright Falls verspricht relative Sicherheit vor finsteren Mächten.

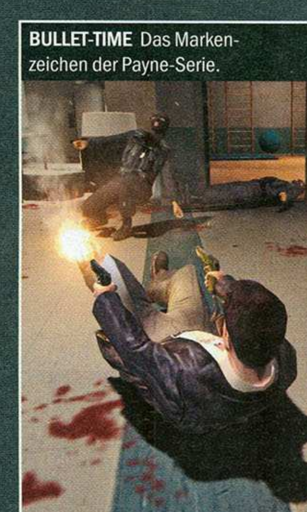
Was wird eigentlich aus Max Payne?

Remedys Max Payne 2 hat Maßstäbe gesetzt, Fans entzückt und noch immer Referenzstatus. PC Games hakt nach, was aus dem Cop wird.

Das war's gewesen

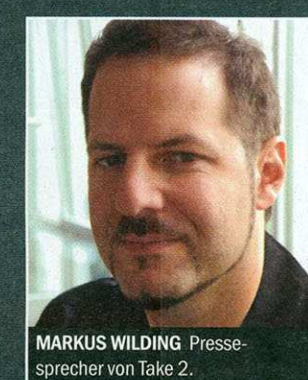
Mit **Max Payne 2** ist es Remedy im Jahr 2003 gelungen, durch einen einzigartigen Erzählstil mit Zwischensequenzen, die sich wie ein interaktives Comicbuch langsam entfalteten, eine Hintergrundgeschichte eng mit packenden Actionszenen zu verknüpfen. Die „Bullet-Time" bremst das Geschehen auf Zeitlupentempo herunter, was genaueres Zielen ermöglicht – so entsteht eine Ästhetik, wie sie sonst nur Spielfilme à la **Matrix** aufweisen. Allerdings war die Spielzeit mit nur etwa acht Stunden eher knapp bemessen. Um das Debüt finanzieren zu können, tat sich Remedy seinerzeit noch mit 3D Realms (**Duke Nukem Forever, Prey**) zusammen, ehe man einen Vertrag mit Rockstar Games schloss. Nach Abschluss der Arbeiten zu **Max Payne 2** verkaufte Remedy sämtliche Rechte an Spiel und Markennamen an Rockstar Games. Dafür kassierte man einen Millionenbetrag in einer Höhe, der die unabhängige Entwicklung und Finanzierung neuer Projekte zuließ.

BULLET-TIME Das Markenzeichen der Payne-Serie.

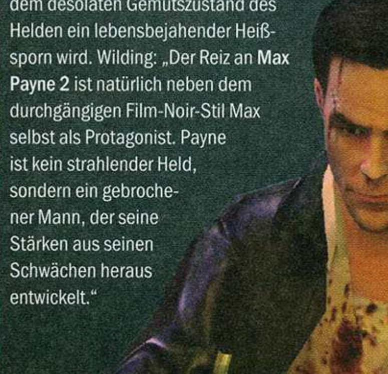


So wird's werden

Zur Zukunft von **Max Payne** gibt es zurzeit nur wenige greifbare Informationen. Sicher ist, dass Rockstar Games bereits jetzt ein weiteres Spiel mit dem zynischen Cop unter strenger Geheimhaltung produziert. Das Projekt wird von einem internen, also direkt zu Rockstar gehörenden Entwicklungsteam betreut. Allerdings ist es unwahrscheinlich, dass das Spiel dem bekannten geradlinigen Design folgt. Nach Angaben von Take-2-Sprecher Markus Wilding (Foto) handele es sich nicht um eine direkte Fortsetzung. Vorstellbar ist wohl, dass Max Payne sich in Zukunft in einer freier erkundbaren Welt herumtreibt. „Bisher hat der Spieler Max Payne lediglich eine einzige Nacht lang nur durch einen Stadtteil begleitet", deutete Wilding gegenüber PC Games an. „Natürlich ist es denkbar, dass die Spielwelt zeitlich und auch räumlich ausgeweitet wird." Unwahrscheinlich ist es jedoch, dass aus dem desolaten Gemütszustand des Helden ein lebensbejahender Heißsporn wird. Wilding: „Der Reiz an **Max Payne 2** ist natürlich neben dem durchgängigen Film-Noir-Stil Max selbst als Protagonist. Payne ist kein strahlender Held, sondern ein gebrochener Mann, der seine Stärken aus seinen Schwächen heraus entwickelt."



MARKUS WILDING Pressesprecher von Take 2.

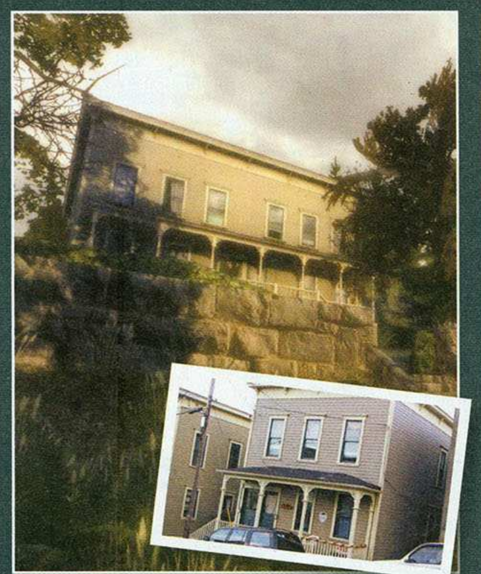


MAX PAYNE

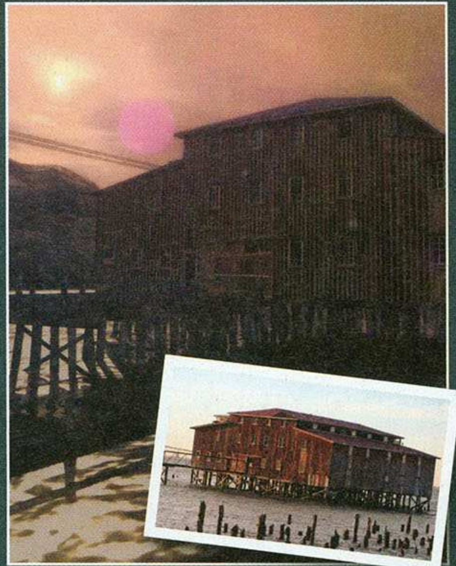
Der Cop gehört sozusagen zu den „Top-Darstellern" der Spielebranche. Ein dritter Teil befindet sich laut Take 2 schon in Entwicklung.

Original und Fälschung – als Vorlage für die Spielwelt dient eine amerikanische Kleinstadt.

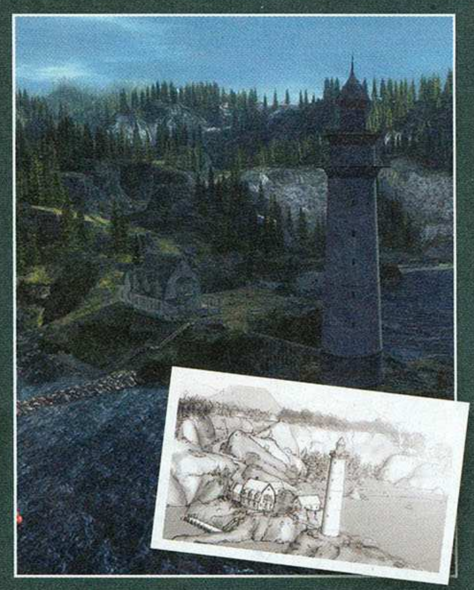
Ortskundige würden erstaunt sein, wie eng sich die Spielumgebung von Alan Wake an Gebäuden orientiert, die tatsächlich in den USA existieren.



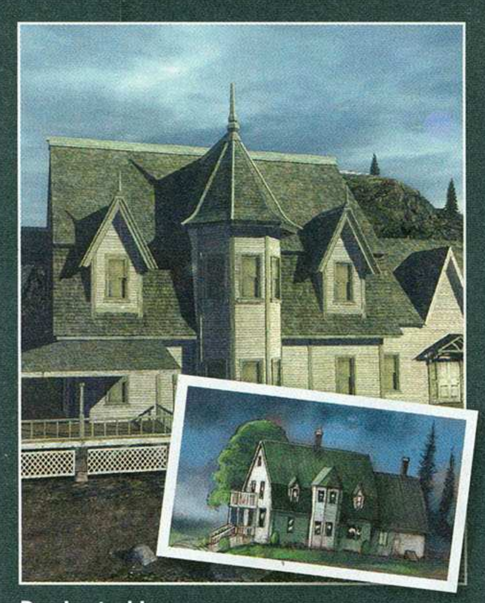
Das Landhaus
Wie von der staubigen Hauptstraße eines Westernfilmes entnommen wirkt das Gebäude auf dem Hügel. Das Original steht viel näher an einer Hauptstraße.



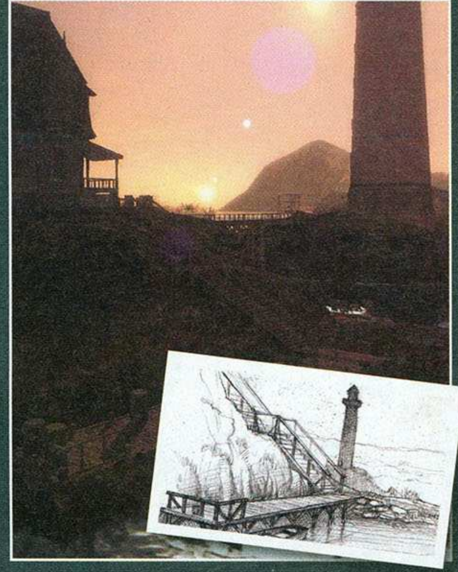
Das Haus am Pier
Das Bootshaus am Pier wurde identisch nachgebaut. Im Spiel fasziniert das akkurat nachgebildete Wellenspiel, in dem sich die komplexe Steg-Konstruktion spiegelt.



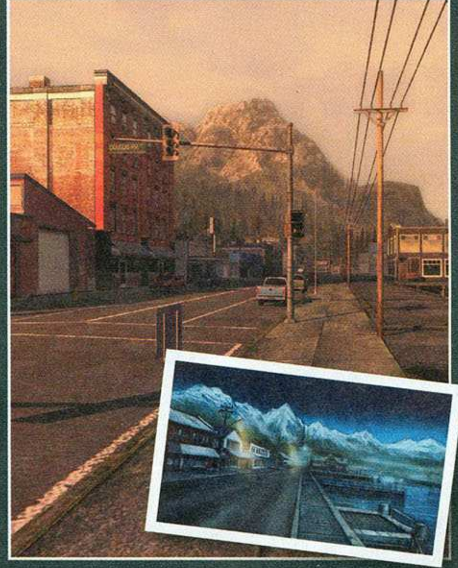
Der Leuchtturm
Die Konstruktion des Leuchtturms hat Remedy Entertainment real existierenden Vorbildern abgeschaut. Im Spiel ist dies einer der wichtigsten Orte.



Das Lustschloss
Mit kleinen Türmchen und spitzen Erkern mutet dieses Haus mit Veranda nahezu viktorianisch an. Solche Holzkonstruktionen sind auch in den Südstaaten verbreitet.



Die Anlegestelle
Im Spiel führt ein Pier mit einer Anlegestelle von einem Haus beim Leuchtturm über die Felsklippen. Die Konstruktion wurde nach Originalen gezeichnet.



Die Hafenstraße
Wie eine ganz typische US-Kleinstadtszene wirkt ein Blick auf die Straße am Hafen. Am rechten Bildrand befinden sich die Piers, wo Kutter dümpeln.

Spiels zu erfinden: Alan Wake." Die Geschichte um Alan Wake wirkt derweil wie ein Heldenepos, das direkt einem Roman von Stephen King entlehnt sein könnte.

Keine Zufallstaufe

Ganz ähnlich wie Max Payne erscheint der Name des Helden alles andere als zufällig gewählt. Alan Wake bleibt nämlich gegen seinen Willen wach. Als Jungautor feierte Wake mit seinem ersten Gruselroman große Erfolge, doch niemand ahnte damals das dunkle Geheimnis seiner Inspiration. Dessen Freundin diente nämlich als seine Muse; und aus plötzlich auftauchenden, bizarren Träumen schöpfte der Verfasser Ideen und Anregungen für seinen Gänsehaut-Roman. Nun ist Wakes Freundin jedoch unter mysteriösen Umständen verschwunden; und mit ihr die grotesken Träume als Inspiration für den zweiten Roman. Schlimmer noch: Alan Wake kann kein Auge mehr zutun und leidet zusehends unter Erschöpfung. In seiner Verzweiflung sucht er Hilfe in einer Schlafklinik, die im abgelegenen Küstenort Bright Falls an der amerikanischen Ostküste liegt.

Stephen King lässt grüßen

Die beschauliche 2.000-Seelen-Gemeinde erscheint so, wie man es aus dem King-Roman **Schlaflos** oder aus der TV-Serie **Twin Peaks** her kennt: Eine freundlich wirkende Ansiedlung, in der jeder jeden kennt und das Leben ohne besondere Höhen und Tiefen vor sich hinzuplätschern scheint. Doch unter der Oberfläche des Gutbürgerlichen lauert das Böse. Mit zunehmendem Behandlungserfolg kehrt nämlich nicht nur der Schlaf zu Alan Wake zurück, sondern auch

immer bizarrer werdende Albträume. Bald verschwimmt die Realität mit der erschreckenden Traumwelt. Der Held wandelt zwischen den Dimensionen, während die Finsternis immer mehr von dem kleinen Ort Besitz ergreift.

Kleinstadtidylle mit maroden Details

Nicht nur die zu erwartenden Traumsequenzen, sondern auch das grundsätzliche Steuerungssystem erinnert zunächst an **Max Payne 2**. Der Spieler dirigiert Alan Wake meist aus der Verfolgerperspektive durch die mit verrosteten Briefkästen, maroden Fassaden und windschiefen Werbeschildern enorm detailliert gestaltete Kleinstadtidylle. Wichtiger konzeptioneller Unterschied zu **Max Payne 2**: Der Spieler arbeitet sich nicht durch einen exakt vorgegebenen Einbahnstraßen-Spielablauf, sondern kann das Örtchen und dessen Umgebung völlig frei erkunden. Halt gibt dem Spieler eine klare Missionsstruktur. „In einer offenen Welt ist es aus meiner Sicht eine große Verantwortung, dem Spieler entsprechende Leitlinien und klare Ziele vorzugeben", sagt Sam Lake. „In einem Spiel wie **Max Payne 2**, das ja aus erzählerischer Sicht ein relativ geradliniger Schlauch ist, kann man sich die eine oder andere Nachlässigkeit erlauben, was den Handlungsablauf betrifft. Man weiß ja, dass der Spieler zu einem bestimmten Punkt kommt, einfach weil es keinen anderen Weg gibt. In einem Spiel wie **Alan Wake** muss man schon klar erkennbare Hinweise geben und im ganzen Ablauf darauf hinführen."

Statt spielerischer Einbahnstraßen wartet eine offene Welt auf den Helden.

Irren ist unmenschlich

Petri Järvilehto will trotz der enorm großen begehbaren Welt sicherstellen, dass niemand orientierungslos durch Bright Falls irrt. „Der Spieler muss stets ein klares, erreichbares Ziel vor Augen haben. Niemand darf



»Die Nacht ist die gefährlichste Phase, während das Licht für den Spieler der wichtigste Verbündete ist.«
Sam Lake, Autor

LICHTBLICK Geradezu gespenstisch wirken die fahlen Lichtkegel der Autoscheinwerfer, die über die Gebäude von Bright Falls huschen.

MIENENSPIEL Das sich im Wind wiegende Herbstlaub der Bäume hinterlässt auf Alan Wakes Konterfei plastisch wirkende Schatten.

Drinnen bei den Finnen

Remedy Entertainment gleicht so gar nicht den verwöhnten Spiele-Studios in England oder den klinischen Produktionsfabriken in Japan. Stattdessen ist skandinavisches Design und Ambiente angesagt.

RUNDGANG Remedys Matias Myllyrinne präsentiert im Motion-Capture-Studio die Waffen von Max Payne (l.). In der Bibliothek sammelt man Spiele (oben). Im Kellergeschoss locken eine Sauna und ein Billard-Zimmer (u. links und rechts); während im hauseigenen Atombunker das Fitness-Studio untergebracht ist (unten).



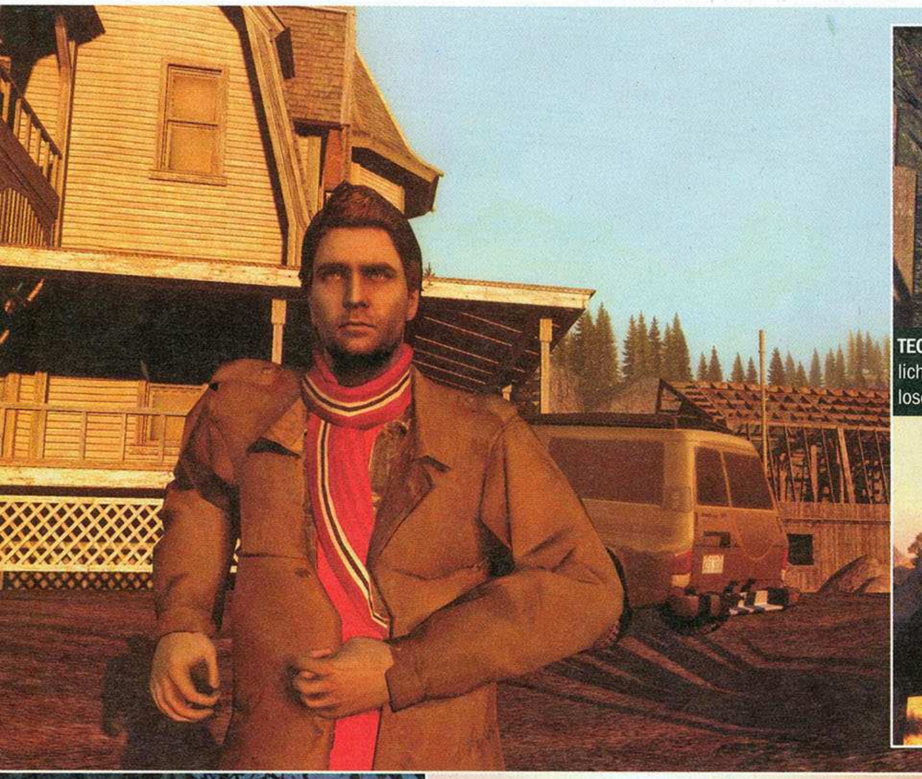
HURTIG Das Abendrot zwingt Alan Wake zum Rückzug. Bei Nacht sind die unheimlichen Schattenwesen nämlich deutlich stärker.

NACHTPATROUILLE Mit dem Jeep kann man schnell größere Entfernungen überwinden, muss mit dem Fahrzeug aber auch Missionen lösen.

Probleme damit haben, die gesetzten Ziele in Aktionen und Handlungen umzusetzen, die zum Abschluss der jeweiligen Mission führen." Dabei plant Remedy aller Voraussicht nach eine Art Notizbuchfunktion, in denen die Ziele aufgelistet werden, hat aber noch weitere Werkzeuge zur Hand, um den Spieler Handlungsanweisungen zu geben.

Eingebaute Denkzettel

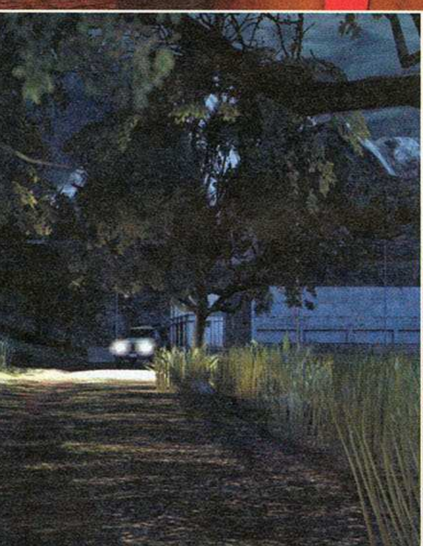
„Es wird einen Questlog geben, aber es gibt auch andere Möglichkeiten, um den ununterbrochenen Fortlauf der Dramaturgie zu garantieren", sagt Sam Lake. „Wir planen, den Tag-und-Nacht-Zyklus zu kontrollieren, und das beeinflusst die jeweilige

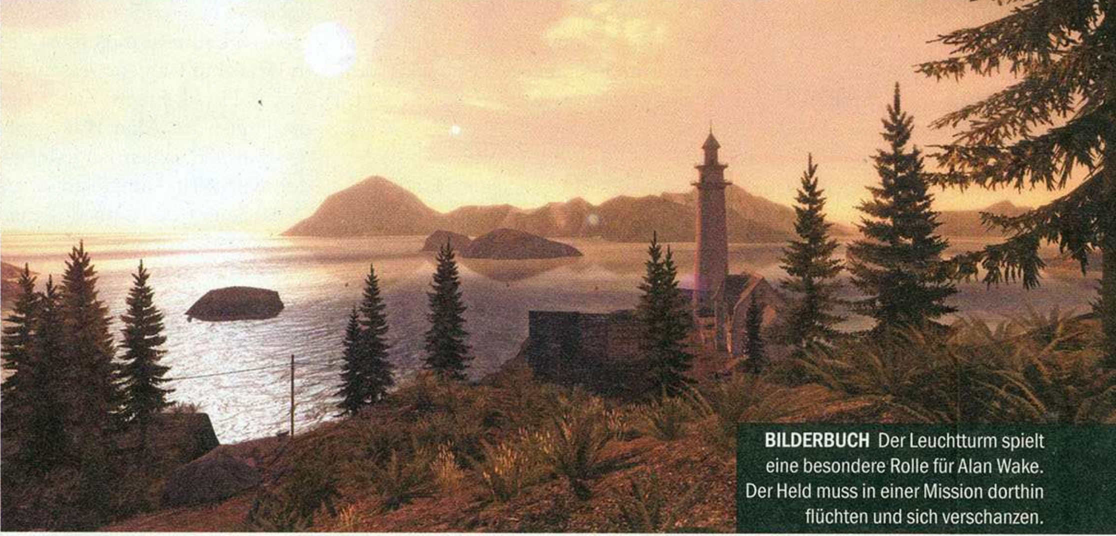




TECHNIK NICHT ZUM SELBSTZWECK Die Engine von Alan Wake ermöglicht dank dynamischer Licht-und-Schatten-Berechnung erst den nahtlosen Wechsel zwischen Kleinstadtidylle und Grusel-Atmosphäre.







BILDERBUCH Der Leuchtturm spielt eine besondere Rolle für Alan Wake. Der Held muss in einer Mission dorthin flüchten und sich verschanzen.

Spielsituation. Tag und Nacht hat ganz erhebliche Bedeutung dafür, was in der Welt passiert. Die Idee ist, dass die Zeit erst dann voranschreitet, wenn der Spieler Missionen erledigt hat. Bald wird der Spieler gelernt haben, dass er sich besser in Sicherheit bringt, wenn es Nacht wird." Alan Wake stößt nämlich schon nach kurzer Zeit in Bright Falls auf Übersinnliches und lernt, wie wichtig das Licht ist, um zu überleben.

Die Situation eskaliert

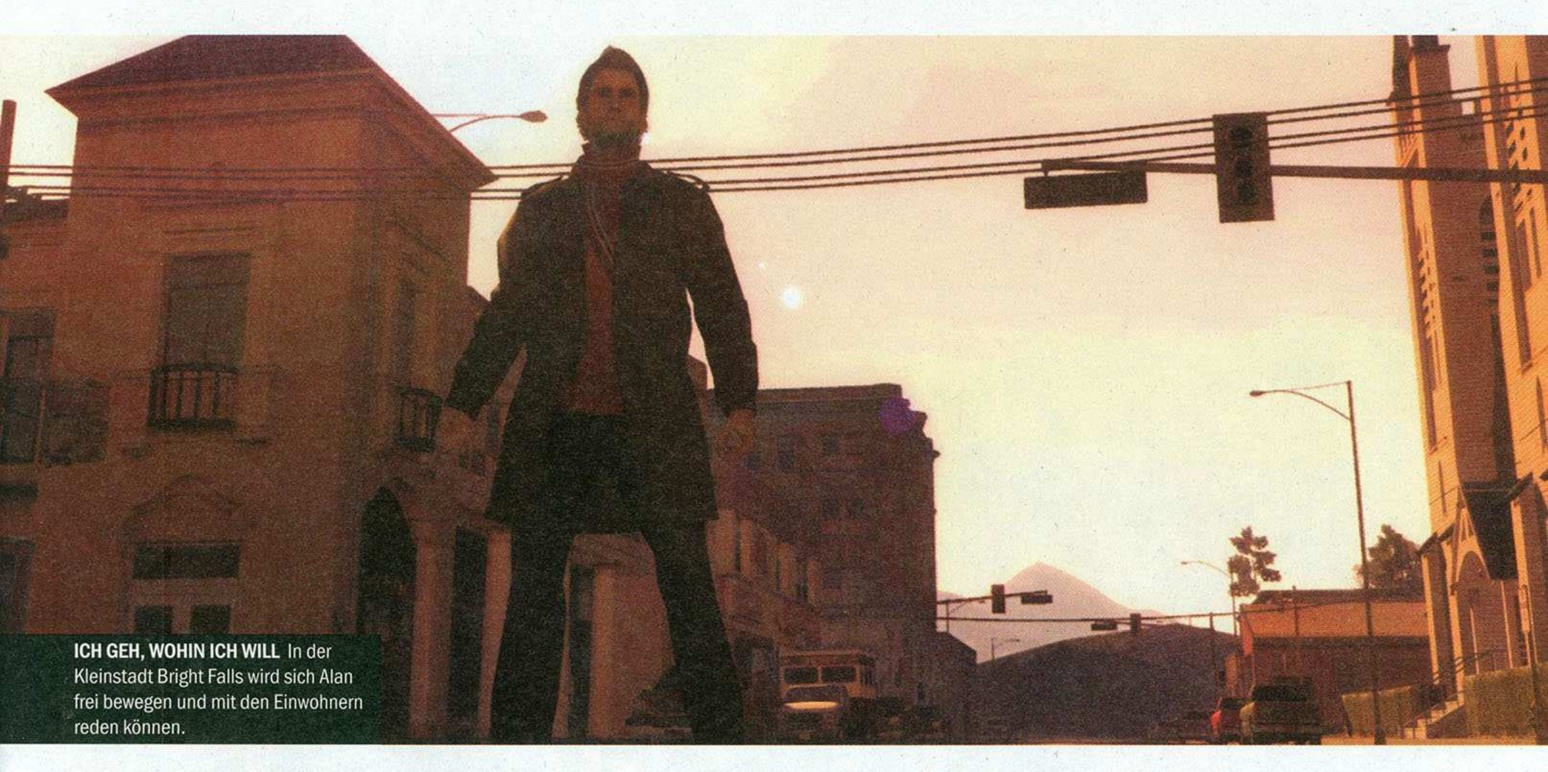
Doch zu Beginn scheint in Bright Falls noch alles mit rechten Dingen zuzugehen. Der lokale Buchhändler lädt den erfolgreichen Jungautor zu einer Autogrammstunde ein. Dort erscheint eine unheimliche Gestalt und bittet Wake, ihr Buch zu signieren. Aber schon bald eskaliert die Situation und wird mehr und mehr zum Albtraum, der sich in die Kleinstadt schleicht. Um zu überleben, muss Alan Wake auch zur Waffe greifen, doch vor allem das Licht ist Wakes Verbündeter. „Als Wakes Welt mehr und mehr zum Albtraum wird, wächst die Dunkelheit und ergreift mehr und mehr Besitz von der realen Umgebung", erzählt Sam Lake. „Die Nächte werden länger, die Tage kürzer. Wakes Feinde, unheimliche Schattenwesen, werden aus der Nacht heraus geboren und sind daher in der Dunkelheit stärker, aber im Licht verletzlich. Das bedeutet, die Nacht ist im Spiel die gefährlichste Phase, während das Licht zum wertvollen Verbündeten für den Spieler wird." Ein gewisses Maß an Sicherheit im Dunkeln bieten Autofahrten, bei denen die Lichtkegel der Scheinwerfer gespenstisch Fahrbahn und Gebäude illuminieren.

Das Licht ist der wichtigste Verbündete im Kampf gegen die Schattenwesen.

Die Integration von Autos hat zwei Gründe. „Wenn die Spielwelt derart groß und detailreich ist, müssen wir dem Spieler Möglichkeiten bieten, sich innerhalb der Umgebung zwischen den entscheidenden Punkten schneller hin- und herzubewegen", so Petri Järvilehto. „Es gibt aber auch einige Nebenmissionen, die mit Fahrzeugen zu tun haben – dies fügt sich ziemlich gut in den Spielablauf ein." Insbesondere der Leuchtturm von Bright Falls nimmt eine Schlüsselstellung ein: Hierhin muss sich der Held in einer Mission vor den Schattenwesen retten.

Alle Zeit der Welt

Allerdings basiert das Missionsdesign nicht auf der Erledigung von Aufgaben unter



ICH GEH, WOHIN ICH WILL In der Kleinstadt Bright Falls wird sich Alan frei bewegen und mit den Einwohnern reden können.

Zeitdruck, was sich ja oftmals als fataler Fehler im Spieldesign herausstellt. Im Gegensatz zu Titeln wie **GTA San Andreas** wird man nicht etwa mit einer Mischung aus Missionen und Minispielchen wie etwa Pizzalieferungen beschäftigt, sondern folgt Handlungsanweisungen. Dies, so versichert man uns am polierten Konferenztisch des Präsentationsraumes bei Remedy Entertainment, diene allerdings nur der Story-Kontrolle. „Es handelt sich um ein missionsbasiertes Design", erklärt Petri Järvilehto. „Wir setzen einerseits klare Ziele, die man erfüllen muss, überlassen es jedoch dem Spieler, wie er diese erreicht."

Provinz für Entdecker

Auch abseits des Handlungsstranges soll es einiges im amerikanischen Spießbürgertum zu entdecken geben. „Das Konzept der Missionen hält uns natürlich nicht davon ab, alle Art von coolen und interessanten Details einzubauen, die die Spieler im Rahmen der Handlung entdecken können", ergänzt Sam Lake. Mit großem Enthusiasmus führt Petri Järvilehto währenddessen die Havok-Physik-Engine vor, die die Finnen für **Alan Wake** nutzen. An den steilen Berghängen der virtuellen amerikanischen Ostküste löst der Gamedesigner mit einer Explosion eine Lawine aus – nach bedrohlichem Donnergrollen purzeln erste Geröllbrocken und Baumstämme mit faszinierender physikalischer Glaubwürdigkeit herab. Wie die physikalischen Effekte in Puzzles umgesetzt werden sollen, lassen die Finnen allerdings noch offen.

Wechselhaftes Wetter

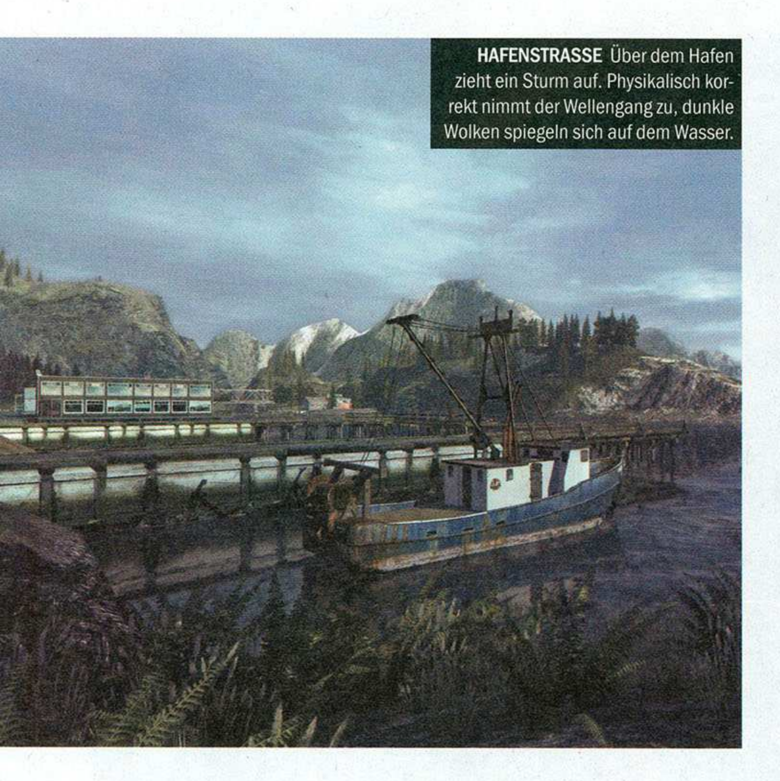
Wesentlich auskunftsfreudiger gibt sich Järvilehto, als es um die Gestaltung der Lichteffekte und des Wetters geht. „Wir gestalten eine wirklich tief gehende Simulation. Wettereffekte wie Sturm, Regen, Gewitter oder Sonnenschein haben direkten Einfluss auf die Umgebung, selbst das Wasser in der Bucht



»Der Spieler muss stets ein klares, erreichbares Ziel vor Augen haben.«

Petri Järvilehto, Spiele-Designer und Remedy-Mitgründer





HAFENSTRASSE Über dem Hafen zieht ein Sturm auf. Physikalisch korrekt nimmt der Wellengang zu, dunkle Wolken spiegeln sich auf dem Wasser.

vor dem Leuchtturm bewegt sich exakt gemäß der jeweiligen Windgeschwindigkeit." Faszinierend wirken die Lichteffekte. Dazu bewegt sich Petri Järvilehto in Bright Falls auf einen Spielplatz und schubst eine einsame Schaukel an. „Die Schatten der Schaukel fallen absolut realistisch, ganz egal wo gerade die Sonne steht", erklärt er nicht ohne Stolz. „Wir denken, das ist es, was die nächste Hardwaregeneration wirklich ausmacht. Es geht nicht darum, nur die Grafik zu verbessern, sondern Welten zu schaffen, die viel variabler, glaubwürdiger und dynamischer sind, als es jemals zuvor möglich war." Geheimnisvoll bleiben jedoch Alan Wakes Feinde: Obwohl in einem ersten Trailer lediglich hochgewachsene Kuttenträger als Verfolger zu sehen sind, soll die Finsternis noch mehr unheimliche Gesellen für den wackeren Helden bereithalten. „Natürlich wird es mehr als nur einen Feind für Alan geben", grinst Sam Lake ... (ch)



PANORAMA Serpentinen winden sich um Gebirgszüge. Autofahrten können jedoch tückisch sein – die Havok-Engine erlaubt spektakuläre Lawinen ...

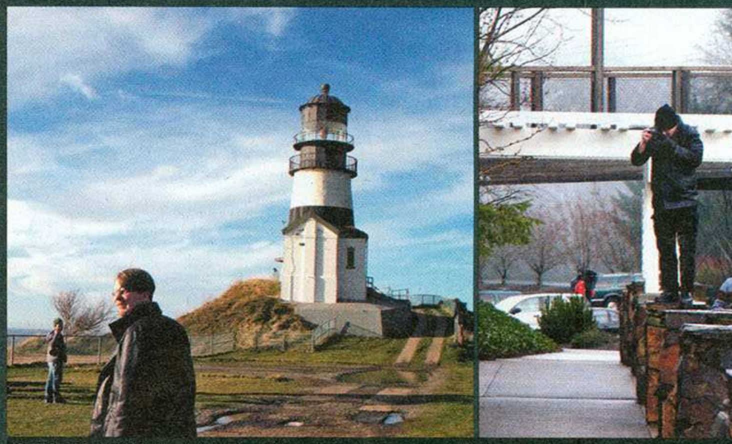
Recherchen vor Ort

Um das Kleinstadt-Ambiente einzufangen, reiste Remedy mit einem Team in die USA. Dort fotografierte das Team 6.000 Texturen und Oberflächen.

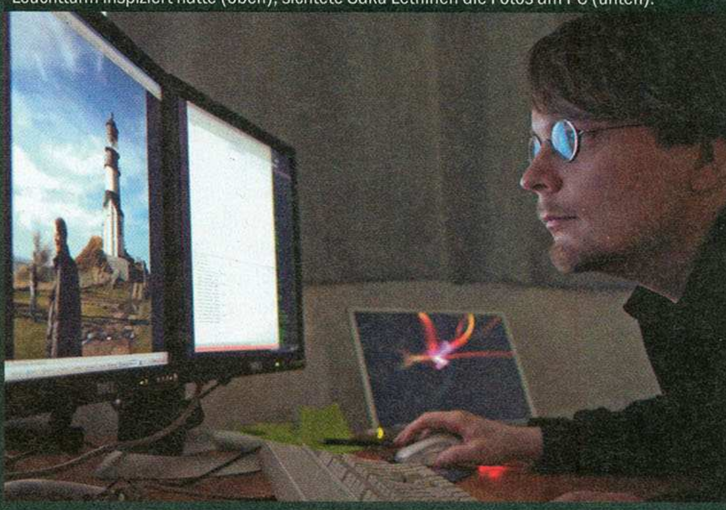


Fotorealismus ist nicht alles.

Eine Woche lang bereiste ein dreiköpfiges Team um Art Director Saku Lethinen die amerikanische Ostküste. Dort fotografierte man Oberflächen, Architektur und Objekte, um möglichst nah am Ambiente einer US-Provinzstadt zu sein. Doch Fotorealismus ist Remedy nicht genug. „Realismus umfasst viel mehr, als man eigentlich glaubt", sagt Lethinen. „Es bedeutet nicht nur, die hübsch anzuschauenden Dinge wie auf einem Foto zu inszenieren, sondern es gehört auch Animation und Interaktion dazu. So gesehen halte ich die **Max Payne**-Spiele für nicht fotorealistisch genug. Man konnte zum Beispiel das Klo nicht benutzen oder irgendjemandem sagen, er soll weggehen; also Dinge, die in der echten Welt einfach vorkommen." Die Welt von **Alan Wake** vergleicht Lethinen gerne mit Filmen wie **Aviator**. „Natürlich ist **Aviator** realistisch, aber man hat das Material nachträglich koloriert, damit es aussieht wie damals die Technicolor-Filme. So kann man sich auch **Alan Wake** vorstellen – realistisch, aber mit einem künstlerischen Touch."



ORTSBEGEHUNG Nachdem das Remedy-Team geeignete Vorlagen wie etwa den Leuchtturm inspiziert hatte (oben), sichtete Saku Lethinen die Fotos am PC (unten).



▶ **1. DIALOGOPTIONEN** In Gesprächen wählen Sie stets, in welche Richtung der Dialog laufen soll. Die Steuerung ist ungewöhnlich: Statt das gewünschte Wort mit der Maus auszuwählen, führen Sie die angezeigte Bewegung mit der Tastatur oder dem Gamepad aus, etwa „Hoch" für „Beschreibung".

▶ **2. ZEITDRUCK** Der Balken zeigt an, wie lange noch Zeit für eine Auswahl bleibt. Oft hat man nur wenige Sekunden.

CHARAKTERWECHSEL Außer dem unfreiwilligen Mörder Lucas Kane (vorne) steuert man später noch fünf weitere Figuren.

AUF DER FÄHRTE Schnell heftet die Polizei sich an Lucas. Mehrere Personen haben ihn beobachtet.

STÖREND Action- und Sporteinlagen sollen auflockern, störten in der vorliegenden Version aber eher.

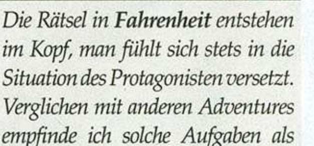
MYSTERIÖS Die fesselnde Geschichte entwickelt sich geheimnisvoll und dramatisch weiter.

Fahrenheit

Ein Mörder ohne Motiv, geplagt von Gewissensbissen und der Polizei – Fahrenheit schickt Sie auf eine atemlose Verfolgungsjagd ohne Rücksicht auf Adventure-Standards.

Sollte ein Adventure-Fan **Fahrenheit** beschreiben, „anders" wäre eines seiner ersten Worte. Als legten die Entwickler es darauf an, alle Regeln zu brechen, ignoriert **Fahrenheit** Genrestandards. Die aus **Runaway** und Co. bekannte Point&Click-Maussteuerung? Gibt's nicht! Sie lenken die Spielfigur eher wie in **Grand Theft Auto** mit dem Gamepad oder einem Tastatur-Maus-Mix. Kombinationspuzzle klassischer Machart („Benutze Handtuch mit Wasserhahn, um das Tropfen zu stoppen")? Fehlanzeige! Stattdessen katapultiert **Fahrenheit** den Spieler immer wieder in verzwickte, glaubhafte Stresssituationen, aus denen er sich durch das richtige Verhalten anderen Personen gegenüber herauswinden muss. Durch unterschiedliche Entscheidungen soll man sogar Einfluss auf den Handlungsverlauf haben. Gleich zu Anfang finden Sie sich in einer für das Spiel typischen, denkbar schwierigen Lage wieder: Das dramatische, gut gemachte Intro zeigt, wie Lucas Kane, einer von sechs im Spielverlauf steuerbaren Hauptcharakteren, in Trance einen ihm völlig unbekannten Mann auf einer Restauranttoilette ersticht. Plötzlich realisiert Lucas die Tat; Augenblicke später übernehmen Sie die Kontrolle. Eine WC-Kabine dient als notdürftiges Versteck für die Leiche, die Tatwaffe verschwindet hinter einer brüchigen Kachel. Jederzeit könnte einer der anderen Gäste den Raum betreten – Spannung pur. Vor dem Spiegel wischt Lucas sich Blutspritzer von der Jacke, dann öffnet er die Tür und tritt vor. Nur wenige Leute sitzen im Lokal und das dämmrige Licht gibt ein Gefühl der Sicherheit. Er schreitet an den Tischen vorüber und will durch die Vordertür hinaus. „Sir", ruft unerwartet eine Stimme hinter ihm. Spielfigur und Spieler zucken gleichermaßen vor Schreck zusammen. Ahnt jemand etwas? Einige Sekunden lang haben Sie die Chance zu fliehen, dann schwenkt die Kamera herum. Es ist die Kellnerin: „Die Rechnung!" Der ständige Zeitdruck ist ein zentrales Spannungselement, birgt aber auch hohes Frustpotenzial. Oft bleiben nur wenige Sekunden, um in einem Dialog zu reagieren oder beispielsweise vor einer Hausdurchsuchung Beweise zu verstecken. Die Vorschauversion war jedoch durchweg fair.

JUSTIN STOLZENBERG



*Die Rätsel in **Fahrenheit** entstehen im Kopf, man fühlt sich stets in die Situation des Protagonisten versetzt. Verglichen mit anderen Adventures empfinde ich solche Aufgaben als erfrischend natürlich. Ich kann es kaum erwarten, in der finalen Fassung mehr von der fesselnden Story zu erfahren – ungeachtet der gewöhnungsbedürftigen Steuerung.*

Entwickler: Quantic Dreams
Anbieter: Atari
Termin: September 2005

Die Gedanken sind frei ...

Freiheit ohne Lim

Mit den neuen GMX Flatrates sind Sie ab 4,99 Euro im Monat* always online – ganz ohne Limits:

- Keine Zeit-Begrenzung!
- Keine Volumen-Beschränkung!
- Kein Tempo-Limit: Jederzeit volle Bandbreiten-Nutzung ohne Geschwindigkeits-Drosselung!

DSL-Start beim 2.048- und 3.072-Anschluss **0,– Euro***

Keine Einrichtungs-Gebühr beim 2.048- und 3.072-Anschluss – Sie sparen 99,95 Euro!*

DSL-WLAN-Router: 0,– Euro*

DSL-Modem oder kabellosen WLAN-Router gleich mitbestellen – für sensationelle 0,– Euro!*

DSL-Telefonie: ab 0 Ct./Min.*

Auf Wunsch DSL-Telefonie ab 0 Ct/Min.*: Sparen Sie Telefonkosten und telefonieren Sie über DSL – mit Ihren herkömmlichen analogen Telefonen! Netzintern im GMX Netz für 0 ct/Min*, ins deutsche Festnetz rund um die Uhr für 1 ct/Min!* Oder alternativ mit der Telefon-Flat für nur 9,99 Euro/ Monat immer kostenlos ins deutsche Festnetz!*



0180 - 5 00 23 14 (nur 12 ct/Min, Mo.-Sa., 8 - 20 Uhr)



STIMMUNGSVOLL Die Lichteffekte im Hintergrund sorgen für eine besonders bedrohliche Atmosphäre. Löst Lara möglicherweise eine Falle aus, wenn sie durch die Strahlen läuft?



ABWECHSLUNGSREICH Tomb Raider: Legend spielt an acht Schauplätzen, die sich stark voneinander unterscheiden. Hier ist Lara gerade im Himalaja unterwegs.

Tomb Raider: Legend

Wie in guten, alten Zeiten: Lara Crofts siebtes Abenteuer orientiert sich an den ersten Teilen und wartet mit deutlich mehr Rätseln auf. Ach ja, schick sieht die neue Lara auch noch aus.

Fällt der Name Lara Croft, geraten PC-Spieler nicht mehr zwangsläufig ins Schwärmen. Schuld daran ist insbesondere der letzte **Tomb Raider**-Ableger, **The Angel of Darkness**: Öde Schauplätze, eine Steuerung zum Fluchen und nervige Schleichmissionen kennzeichneten den absoluten Tiefpunkt der einst so beliebten Serie. Sogar Lara-Croft-Erfinder Toby Gard findet im Interview harsche Worte zu den früheren Abenteuern seines Sprösslings: „Die letzten Teile scheiterten an Innovationsarmut. **The Angel of Darkness** wirkte obendrein total unfertig und war schlichtweg eine Schande für die Reihe." Doch wie verhilft man der in Ungnade gefallenen Brünetten zu altem Ruhm? Publisher Eidos folgte der Maxime „Neue Besen kehren gut" und gab Core Design den Laufpass. Stattdessen beauftragte man Crystal Dynamix mit Laras

BLICKKONTAKT Die Kamera folgt normalerweise automatisch dem Spielgeschehen. Auf Wunsch können Sie die Perspektive aber auch manuell drehen.



ZEITREISE Im Gegensatz zum Vorgänger spielt Teil 7 nicht mehr an modernen Schauplätzen, sondern vornehmlich in verfallenen Tempeln und in Höhlen.



TIEFER EINBLICK Dank erhöhter Polygonanzahl sieht Lara Croft noch realistischer aus als früher. Die besten Freunde der Brünetten sind nach wie vor ihre beiden Desert Eagles.

siebtem Auftritt. Die Macher von **Project: Snowblind** und **Legacy of Kain: Defiance** haben sich zum Ziel gesetzt, **Tomb Raider: Legend** das zurückzugeben, was Laras Debüt von 1996 so einzigartig machte, nämlich den richtigen Mix aus Hüpfeinlagen, kniffliger Rätselkost und kurzweiligen Ballereien. Und all das vor einer Indiana-Jones-kompatiblen Kulisse aus Dschungel, antiken Gemäuern und vertrackten Apparaturen – und nicht mehr in den Straßen einer düsteren Großstadt. Außerdem wurde wieder Toby Gard als Charakterdesigner engagiert, um der drallen Heldin ein glaubwürdigeres Erscheinungsbild zu verleihen. Sichtbar mehr Polygone und Animationen lassen die Protagonistin athletischer wirken.

Untergrundkämpferin

Auch in puncto Story lautet bei **Tomb Raider: Legend** die Devise „Back to the Roots", also zurück zu den Anfängen. Im verschneiten Himalaja-Gebirge trifft Lara auf einen alten Erzfeind, den sie für längst tot gehalten hatte. Dabei erfahren Sie, warum Madame Croft seinerzeit überhaupt zur Schatzjägerin wurde. Die restlichen sieben Levels versetzen Sie unter anderem nach Bolivien, Peru und Westafrika, wo Sie die meiste Zeit in Katakomben und Tempelruinen Artefakten hinterherjagen. Eher selten wagen Sie sich an die Oberfläche. Aber dann werden Sie mit atemberaubenden Kulissen verwöhnt. In Afrika ergießt sich beispielsweise ein gewaltiger Wasserfall vor der knapp bekleideten Lara in den Abgrund. Verantwortlich für die ansehnliche Optik ist im Übrigen eine weiterentwickelte **Project: Snowblind**-Engine.

Eine Reihe mystischer Wesen und fieser Grabräuber kommt Ihnen bei der Schatzsuche immer wieder in die Quere. Der ungebetenen Gäste entledigen Sie sich entweder im Nahkampf oder mit den beiden Desert Eagles. Erledigten Gegnern nimmt Lara Gewehre, Schrotflinten oder Raketenwerfer ab. Neben den Schießeisen hat die Heldin auch ein paar technische Spielereien dabei, etwa einen magnetischen Enterhaken, mit dem sie an so manchen unerreichbar wirkenden Ort gelangt. Der Schwerpunkt des Spiels liegt aber nicht auf dem Kampf, viel häufiger sind Laras akrobatische Fähigkeiten gefragt. Sie hangelt an Mauern entlang, springt über schwindelerregende Abgründe und kraxelt steile Hänge empor. Dank vereinfachter, „mitdenkender" Steuerung sollen sich Frusterlebnisse in Grenzen halten. Und für den Fall, dass Sie mal nicht weiterwissen, dreht Lara ihr Köpfchen in die optimale Richtung. Für die Puzzles verspricht Designer Gard: „Statt simpler Schalteraufgaben erwarten Sie komplexe Rätsel mit mehreren Lösungswegen, bei denen vermehrt die neue Physikengine zum Einsatz kommt." Na, wenn das nicht vielversprechend klingt!

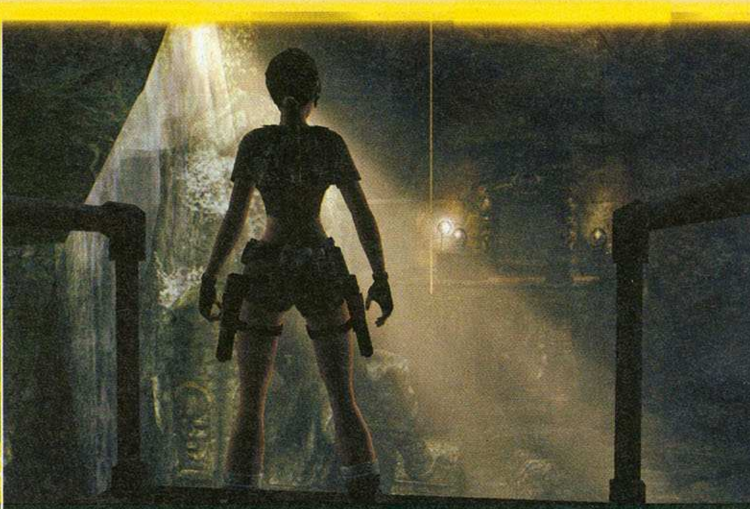
BENJAMIN BEZOLD 

*Wenn sich die Rätsel tatsächlich nicht nur auf simples Schalterumlegen und Kistenverschieben beschränken, wird Laras neues Abenteuer für den missratenen Vorgänger entschädigen. Bleibt nur zu hoffen, dass die PC-Version nicht zu kurz kommt. **Tomb Raider: Legend** erscheint nämlich für alle Plattformen parallel.*

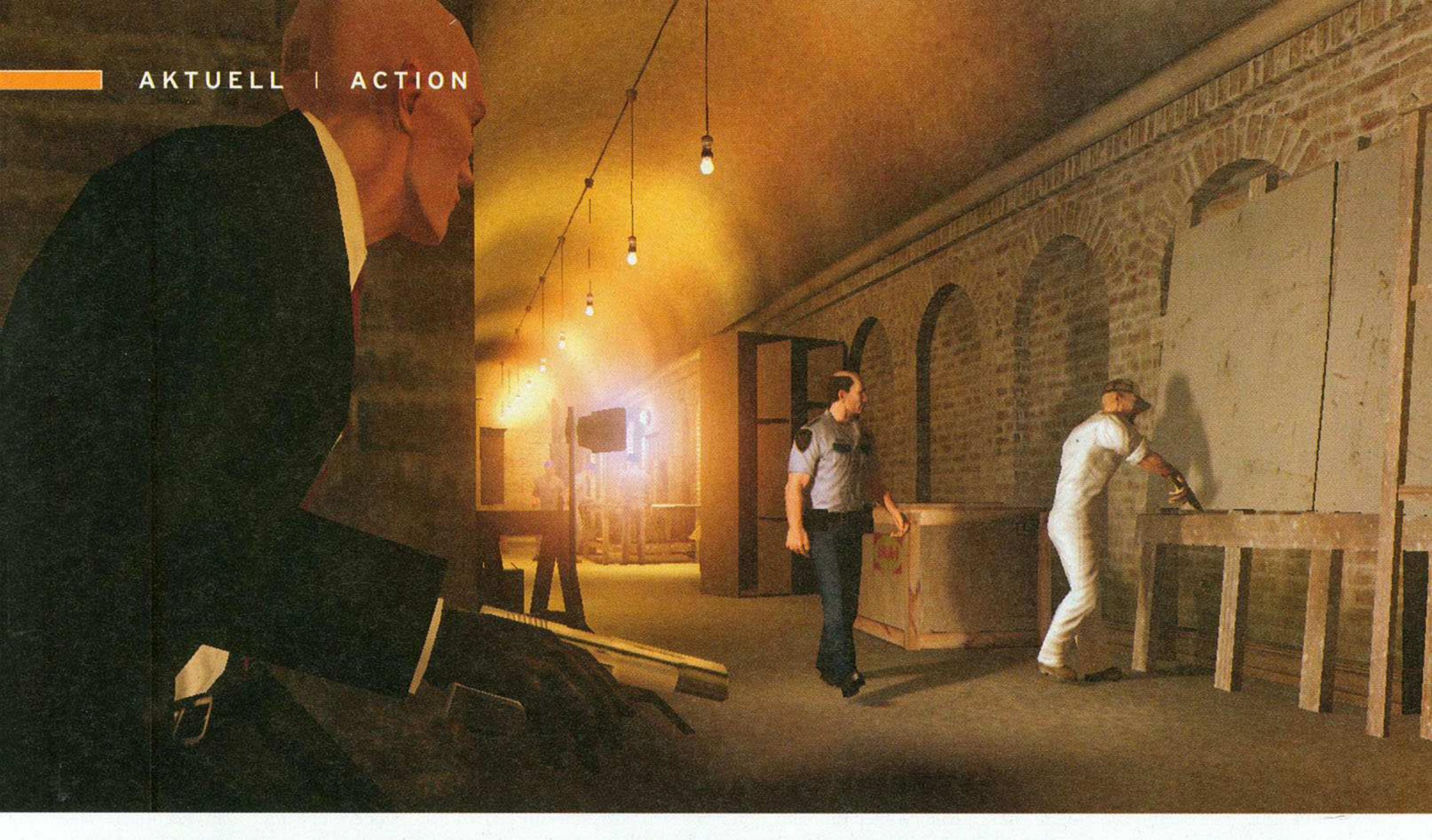
Entwickler: Crystal Dynamix
Anbieter: Eidos Interactive
Termin: 4. Quartal 2005



RUHE VOR DEM STURM Jeden Augenblick bekommt Lara Croft Gesellschaft in Form übel gelaunter Monster, die den verfallenen Inkatempel bewachen.



KEINE PLATZANGST Derart große Innenräume sind in Tomb Raider: Legend keine Seltenheit. Mit dem Seil kann Lara zur nächstgelegenen Plattform schwingen.



Hitman: Blood Money

Im Herbst kehrt der skrupellose Auftragskiller zurück. Bei einem Besuch der Entwickler in Kopenhagen probierten wir die neuesten Abenteuer von Agent 47 aus.

Obwohl der Hitman nicht zu jener Art von Mensch gehört, mit der man gerne ein Bierchen trinken möchte, schlägt sein Herz für die gute Tat. Wenn er seine Zielpersonen um die Ecke bringt, dann nur, um größeres Unheil zu verhindern. Ob diese Art von Selbstjustiz in Ordnung ist, ist eine andere Frage. Einer Ihrer Aufträge bei **Blood Money** umfasst die Beseitigung zweier Gauner. Beide sind im Pariser Opernhaus L'Opera D'Orleans zugegen; der eine als Sänger, der andere als Verwalter. Wenn sie nicht gerade in Frankreich verweilen, ziehen sie in Osteuropa die Fäden eines Kinderprostitutionsrings. Das Gesindel hat jegliches Recht auf Weiterleben verwirkt, findet die International Contract Agency. Der Hitman soll der Vollstrecker des Urteils sein.

Mehrere Lösungswege

Der Einsatzort lässt, wie in der **Hitman**-Serie üblich, schon zu Beginn Raum für mehrere Vorgehensweisen. Problem Nummer 1 – wie komme ich an dem Türsteher vorbei, ohne Aufmerksamkeit zu erregen? – können Sie auf drei Arten lösen. Die erste und schlechteste: Als großer Mann mit Glatze, dessen schwarzer Anzug etliche Verbeulungen in Form von Pistolen und Gewehren aufweist, durchs Foyer marschieren. Die zweite, ganz ordentliche: Als Tourist eine Führung durchs Opernhaus mitmachen. Die dritte und eines Auftragskillers würdige: Übers Gerüst nach oben, dann durchs Fenster, vorbei an Renovierungsarbeitern, die nichts ahnen, weil Sie vorher die Kleidung gewechselt haben. Haben Sie alle Hürden (herumschnüffelnde Wachmänner, Ticket-Kontrolleure, schreckhaftes Putzpersonal) überwunden, erreichen Sie bald die Loge. Darunter steht die Zielperson auf der Bühne und erfüllt den Raum mit lauter Bassstimme, es ist Puccinis Tosca. Wie Sie für Ruhe sorgen, bleibt ganz Ihrem morbiden Vorstellungsvermögen überlassen. Der klassische Schuss aus schallgedämpfter Pistole gehört zu den Aufwärmübungen eines Attentäters, aber eine Besonderheit von **Blood Money** ist, dass man jeden Anschlag wie einen Unfall aussehen lassen kann. Kreatives Vorgehen birgt Vorteile. Mehr Geld am Ende des Auftrags beispielsweise, als Dank für Ihre Mühen. Aber auch während des Auftrags kann es helfen, wenn Sie Ihre Identität verschleiern, indem Sie auf Schusswaffen und dergleichen verzichten. Überlegen Sie nur: Wird der Sänger von einem Kronleuchter erschlagen statt niedergeschossen, weiß zuerst einmal niemand, dass es sich hierbei um das Werk eines Profikillers handelt. Die Folge: Die zweite Zielperson bleibt ruhig und schart keine Gorillas um sich. Und der Rest Ihrer Mission ist Routine. Alles, was Sie in **Blood Money** tun, bewirkt Kettenreaktionen.

> Es ist ein großer Schritt vom innovationsarmen Hitman: Contracts zu Blood Money.

Grob oder elegant?

Geld für den Abschluss von Aufträgen, das klingt simpel. Doch in Wahrheit steckt dahinter ein großes System, mit dem die Entwickler ein breites Loch im Spieldesign-Teppich stopfen. Erinnern Sie sich an den Vorgänger? Der war, was den Schwierigkeitsgrad anbelangt, recht anspruchsvoll – aber nur solange Sie auf leisen Sohlen vorgingen. Alle Aufträge wurden mithilfe des Sturmgewehrs zum Kinderspiel, vor allem in Verbindung mit der geringen künstlichen Intelligenz. In **Blood Money** stehen Sie vor der Wahl: Mit geladener Waffe durch die Levels, aber zum Ende hin keine Kohle? Dann können Sie sich immer weniger Munition und Hilfsmittel leisten, wodurch der Schwierigkeitsgrad wiederum ansteigt. Oder Sie geben sich Mühe beim Ausschalten Ihrer Opfer, passen stets den richtigen



MORD IST SEIN HOBBY Agent 47 bei seiner Lieblingsbeschäftigung. Hier hat er es auf einen Badegast abgesehen.

VIVA LAS VEGAS Ihre Aufträge führen Sie rund um den Globus, etwa ins glamouröse Zockerparadies Las Vegas.



KILLE, KILLE Auch bei Blood Money hat der Hitman zahlreiche Möglichkeiten, seine Opfer um die Ecke zu bringen.

Zeitpunkt ab, verwischen Spuren und sorgen dafür, dass niemand etwas mitbekommt. Dann knabbern Sie an der eigentlichen Mission etwas länger, dafür ist hinterher die Kasse gut gefüllt. Und von dem Geld erstehen Sie nicht nur Waffen, sondern bestechen auch Polizisten, damit diese beim nächsten Auftrag zufällig wegschauen, wenn Sie das Gesetz brechen. Außerdem beherrscht Agent 47 neue Ablenkungsmanöver. Die Rede ist nicht von Sprüchen wie „Hinter dir, ein dreiköpfiger Affe!", sondern vom ältesten Trick der Welt: Der Hitman schleudert auf Wunsch herumliegende Gegenstände, um Wachen auf die falsche Fährte zu locken. Zum Beispiel in Richtung eines Geländers, hinter dem sich ein Abgrund auftut. Dann ist der richtige Zeitpunkt für den Einsatz eines weiteren neuen Moves gekommen: Schubsen ...

Bloß nicht auffallen

Erinnern Sie sich noch einmal an **Hitman: Contracts**: Die Gegner waren so dumm, einzeln durch Türen zu kommen, hinter denen Sie mit angelegter Pistole lauerten. Die KI des Vorgängers existiert nicht mehr. Für **Blood Money** wurden neue Wegfindungs- und Reaktionsroutinen programmiert. Eine falsche Bewegung und die Wachen nehmen die Verfolgung auf, koordinieren Angriffe wie ein Spezialistenteam. Und: Spitze Waffen und Pistolen lassen Pixelblut zum Vorschein kommen, auf dessen Anblick die Gegner sofort reagieren. Nehmen Sie also nicht nur Ihr automatisches Sturmgewehr mit, sondern auch eine Zewa-Rolle. Je mehr Schandtaten Sie vollführen, desto aufmerksamer werden die Gegenspieler. Damit Sie wissen, was Sie sich erlauben können und was nicht, haben die Entwickler eine so genannte Notoriety-Anzeige angebaut. Darauf lesen Sie ab, wie berüchtigt Ihre Taten sind. Liegt der Wert im oberen Bereich, sollten Sie trotz Verkleidung Abstand halten, denn man sucht nach Ihnen! Ist der Wert dagegen niedrig, erhöht sich die Toleranz der Aufpasser.

Zuerst für PC

Der Vorgänger erschien zuerst für die PlayStation 2, die Umsetzung auf den PC folgte später. Weil der Texturenspeicher besagter Konsole nicht der beste ist (er ist sogar richtig mies, um genau zu sein), sah die PC-Version trist und veraltet aus. Bei **Blood Money** machen es die Entwickler umgekehrt: Das wächst auf dem PC heran, später sind die Konsolen an der Reihe. Die Vorteile? Alles sieht besser aus. Vor allem die Partikeleffekte profitieren: Staubwirbel, Schnee, Regentropfen und Explosionen würde man auch ohne Umgebungsgrafik als solche erkennen. Es ist ein großer Schritt von **Hitman: Contracts** zu **Blood Money**! (tw/cs)

INTERVIEW MIT RASMUS HØJENGAARD UND PETER FLECKENSTEIN

„Jeder Fehler hat Konsequenzen!"

PC Games: Das gute, aber innovationsarme **Hitman: Contracts** hat die Serie nicht wirklich weitergebracht und ...

Højengaard *unterbricht*: „Die Arbeiten an **Blood Money** begannen noch vor der Entwicklung von **Contracts**. Ursprünglich sollte **Blood Money** der Nachfolger des zweiten Teils werden. Deswegen spielen sich **Silent Assassin** und **Blood Money** auch sehr unterschiedlich. Letzteres bietet ein neues Animationssystem, verbesserte Steuerung und eine viel detailliertere Spielwelt. Außerdem passt sich der Schwierigkeitsgrad an das Vorgehen des Spielers an. Man kann also sagen, dass wir neben der Entwicklung des vierten Teils zusätzlich in einer Rekordzeit von acht Monaten **Contracts** fertig gestellt haben."

Fleckenstein: „Es stimmt, dass sich **Silent Assassin** und **Contracts** extrem ähneln. Aber wir hatten die Gelegenheit, in nur acht Monaten ein qualitativ hochwertiges Spiel zu entwickeln, das die Geschichte des Hitman vorantreibt und uns vom Aufwand her erlaubte, weiterhin an **Blood Money** zu arbeiten."

PC Games: Wird **Blood Money** denn schwerer als sein Vorgänger sein?

Højengaard: „Ja und nein. Es wird für jeden Fehler Konsequenzen geben. Und das sollte auch so sein, sonst würde der Realismus zu sehr darunter leiden. Allerdings ist es dieses Mal einfacher, aber auch wichtiger, seine Spuren zu verwischen. Die Wachen hingegen sind noch aufmerksamer als zuvor und werden den Hitman beim kleinsten Fehler eliminieren oder noch genauer nach ihm suchen!"



RASMUS HØJENGAARD (SPIELDESIGNER) UND PETER FLECKENSTEIN (GRAFIK-DESIGNER)

CHRISTIAN SAUERTEIG



*Mein todsicherer Tipp: **Hitman: Blood Money** wird ein Hit! Die generalüberholte Optik sieht um Längen besser aus und das neue Belohnungssystem zwingt mich dazu, mich heimlich, still und leise – und nicht wie ein Amokläufer – durch die Missionen zu hangeln. Klasse auch, dass die mäßige KI das Zeitliche segnen musste. Klar ist aber: Auch der neueste **Hitman**-Teil ist nichts für schwache Nerven.*

Entwickler: IO Interactive
Anbieter: Eidos
Termin: Herbst 2005

FEAR

PC Games hat Probe gegruselt: Begleiten Sie uns durch einen Level-Abschnitt des Shooters, der nicht nur Spieler, sondern auch Doom 3 das Fürchten lehrt.



AUFGEFLOGEN Gegner, die von Granaten getroffen werden, wirbeln realistisch durch die Gegend. Das ist vor allem im Zeitlupen-Modus grafisch eine Show.

MANN SIEHT ROT Gemessen an der Pixelblut-Menge ist FEAR eindeutig ein Spiel für Erwachsene. Es ist davon auszugehen, dass die deutsche Version entschärft wird.



TRÜMMERHAUFEN Tische zerbrechen, Stühle fliegen durch die Luft, Holzsplitter wirbeln umher – während der Schießereien ist ganz schön was los. Danke, Physik!

Es ist ziemlich dunkel in diesem Gebäude. Und verdächtig ruhig. Durch die Ritzen zugezogener Jalousien kommt das Mondlicht. Schreibtische werfen schwache Schatten in den Raum. Sie tragen Ihr Maschinengewehr im Arm, die Mündung zeigt nach vorn, denn jeden Moment können die Terroristen auftauchen, jene Männer, die sich hier gewaltsam Zutritt verschafft haben.

Dann: Zwei schwarze Gestalten, sie stecken in dicken Rüstungen, eröffnen das Feuer. Ein Schrank kippt um, mehrmals getroffen, der Inhalt des anderen fliegt in Trümmern durchs Zimmer. Es ist wieder ruhig, nur ein paar Funken sprühen, die Gegner haben sich weggeduckt, die Sekunden verstreichen, da beugt sich einer schießend nach vorn, es sind kontrollierte Feuerstöße. Unglaublich, diese künstliche Intelligenz. Wie von einem Spieler gesteuert. Doch die treibenden Schießereien sind nur ein Aspekt, der Ihnen Angstschweiß auf die Stirn laufen lässt, **FEAR** ist außerdem verdammt gruselig.

Eine Leiter. Ihre Spielfigur streckt die Arme aus, greift nach den Stufen, das Bild schwenkt mit, dann geht's abwärts. Für den Bruchteil einer Sekunde steht oben eine Gestalt auf der Plattform und blickt Ihnen nach, die Umrisse lassen auf ein Mädchen schließen, dann ist die Person wieder verschwunden. Kinderlachen hallt nach. Wenn das nicht unheimlich ist!

Es dauert nicht lange, da folgt die zweite Begegnung. Ein Blitz zuckt durchs Bild und läutet den Szenenwechsel ein: Sie stehen in einem Gang ohne Fenster, die Wände liegen eng beieinander, von ihnen bröckelt der Putz. Die Tür am Ende, obwohl nur etwa zehn Meter entfernt, erscheint unerreichbar. Das Mädel taucht auf, mit den Füßen an der Decke kommt es auf Sie zu, ein Schritt nach dem anderen, langsam, als wolle es Ihre Angst auskosten. Das Bild leuchtet erneut, Sie sind wieder alleine, die Tür vor Ihnen steht offen. Bitte weitergehen.

Was ist Traum, was Wirklichkeit? Das werden Sie sich beim Spielen pausenlos fragen, denn viele Szenen gleichen Wahnvorstellungen nach Drogenkonsum. **FEAR** trägt einen surrealen Anstrich, einen, der im Shooter-Genre noch nie richtig ausgelotet wurde. Unverständlich, warum ein Titel, der so viel Wert legt auf nie dagewesene Atmosphäre, auch auf Altbackenes zurückgreift: Bullet Time. Mit Knopfdruck lässt sich die Zeit verlangsamen, die Geräusche sind tief und in die Länge gezogen, die Konturen der Grafik grobkörnig. In Zeitlupe entfaltet sich die ganze Schönheit von **FEAR**: Schießen Sie zum Beispiel auf Glas, zerbricht es in Stücke, deren Flugbahn man einzeln verfolgen kann.

Am Ende des spielbaren Levels, der Autor war nur noch ein psychisches Wrack, öffnet sich scheppernd eine Garagentür. Dahinter türmt sich eine Gestalt auf, groß und dunkel, ein Helm bedeckt den Kopf, Schläuche verlaufen über den Körper. Wer um Himmels willen sind diese Typen? Das herauszufinden ist eine Aufgabe in **FEAR**.

THOMAS WEISS 

*Es geschah am helllichten Tage: Ich, gestandener Ego-Shooter-Spezialist, saß beim **FEAR**-Spielen angstverkrümmt im Stuhl. Muss ich mich deswegen schämen? Keinesfalls, denn der Titel ist so gruselig, dass selbst Mike Tyson winseln würde wie ein Hund zu Silvester, wenn die Raketen steigen.*

Entwickler: Monolith
Anbieter: Vivendi
Termin: Oktober 2005



Heroes of Might & Magic 5

Außen hui, innen pfui? Das mag vielleicht auf manche PC-Spiele dieser Tage zutreffen – auf den neusten Teil der Heroes-Serie mit Sicherheit nicht.

Mit Rundenstrategie trifft man in Zeiten von feschen Echtzeit-Knallern wie **Earth 2160** oder **Schlacht um Mittelerde** nicht immer den Geschmack einer von Grafikbombast verwöhnten Zielgruppe. Es sei denn, man veröffentlicht ein **Heroes of Might & Magic**-Spiel: Kaum eine andere Reihe konnte über beinahe zehn Jahre hinweg mit einer Mischung aus anspruchsvollen, rundenbasierten Taktik-Kämpfen und Rollenspiel-Elementen eine derart treue Anhängerschaft um sich scharen. Nicht nur für der Serie bereits hoffnungslos verfallene Fans war die Ankündigung vor einigen Monaten ein Grund zur Freude: **Heroes of Might & Magic 5** befindet sich in der Entwicklung – und es sieht besser aus als je zuvor.

Neues Team, alte Tugenden

Zum ersten Mal wird ein **Heroes**-Spiel nicht wie seine vier populären Vorgänger von New World Computing entwickelt. Der Hintergrund: Die Firma ging vor einigen Jahren pleite, Publisher Ubisoft schnappte sich die wertvolle **Might & Magic**-Lizenz. Die Entwicklung des fünften **Heroes**-Ablegers wurde in die Hände von Nival Interactive gelegt, die sich mit **Etherlords** und **Silent Storm** bereits einen Namen im Bereich Rundenstrategie gemacht haben. Für ein **Heroes of Might & Magic**-Spiel ungewöhnlich, erstrahlt der neueste Spross der Reihe in einem detaillierten, kunterbunten 3D-Gewand, das etwas an **Warcraft 3** erinnert. Grund zur Sorge? Ganz und gar nicht, denn Nival verspricht, die Spielmechanik von **Heroes of Might & Magic** nicht zu verfälschen und auch kein Echtzeitstrategie-Spiel aus **Heroes 5** zu machen. Vielmehr steht uns ein optisch zeitgemäßer Nachfolger der Rundenstrategie-Reihe ins Haus, der sich im Gameplay jedoch stark an seinen Vorgängern orientiert.

Zurück zu den Wurzeln

Der vor vier Jahren veröffentlichte letzte Ableger der **Heroes**-Reihe spaltete die Fans in zwei Lager: Manche Spieler begrüßten die wenigen Änderungen wie beispielsweise die in Kämpfen direkt steuerbaren Helden, während andere aus Enttäuschung darüber lieber weiterhin dem dritten Teil die Treue hielten. Deshalb hat sich Ubisoft mit **Heroes 5** eine Menge vorgenommen: Man will nicht nur bei den Fans verlorenen Boden wieder gutmachen, sondern durch die optische Frischzellenkur auch gleichzeitig eine neue Käuferschicht für Rundenstrategie begeistern. An dem spielerischen Konzept der Vorgänger ändert sich indes wenig: **Heroes 5** ist nach wie vor ein rundenbasiertes Taktikspiel mit

NACHSCHUB Indem der Held diverse Produktionsanlagen wie diese Erzmine auf der Abenteuerkarte erobert, lassen sich die nötigen Rohstoffe gewinnen.



AUS DER NÄHE Aufgrund der schnellen Kameraschwenks und Schnitte erinnern die hübsch anzusehenden Kämpfe in ihrer Dynamik ein wenig an **Final Fantasy**.

Rollenspiel-Touch, bei dem man nur eine begrenzte Zahl an Möglichkeiten pro Zug hat – wenn man seine Spielrunde beendet, ist der Gegner an der Reihe. Spieler wie Computergegner steuern jeweils eine Heldenfigur über weitläufige Landstriche, stets auf der Suche nach Ressourcengebäuden und Artefakten. Wird beispielsweise eine Windmühle oder Mine eingenommen, kann man die erhaltenen Rohstoffe für den Ausbau seiner Hauptstadt einsetzen. Dies tut man in einem eigenen Bildschirm, in dem man auch neue Einheiten anheuert. Ressourcen und Artefakte lassen sich auch dazu verwenden, die Fähigkeiten des Helden rollenspieltypisch aufzuwerten. All das geschieht in aller Ruhe und hat nichts mit der Hektik eines Echtzeit-Strategiespiels zu tun. Treffen zwei verfeindete Helden aufeinander, wechselt das Spiel in einen Kampfbildschirm, in dem sich die verschiedenen Einheiten der Helden gegenüberstehen. Diese Kämpfe sind ebenfalls rundenbasiert und erfordern eine Menge taktisches Können. Beispielsweise ist es entscheidend, ob, wann und wohin eine Einheit auf dem Schlachtfeld dirigiert wird. Wer sich zu nahe heranwagt oder einen Angriff voreilig ausführt, hat in den Kämpfen kaum eine Chance. Der Einsatz der passenden Waffen und Magie ist ebenso wichtig wie die Spezialfähigkeiten des Helden. Anders als im Vorgänger soll dieser nämlich nicht mehr wie eine reguläre Einheit am Kampfgeschehen teilnehmen, sondern eher aus den hinteren Reihen mit gewaltigen Zaubern mitmischen. Ubisoft beschreibt die Rolle der Helden in den Kämpfen als eine Mischung aus **Heroes 3** und **4**. Die Helden der sechs geplanten Fraktionen, von denen mit Menschen und Dämonen bislang zwei bestätigt wurden, sollen sich außerdem in Spielweise und Fähigkeiten voneinander unterscheiden. Ebenfalls neu ist die Möglichkeit, sich auf Wunsch eine Art „Zeitdruck-Modus" zuzuschalten, in dem man in den Kämpfen nicht unbegrenzt Zeit hat, um seine Vorgehenswei-

Die Fantasy-Reihe im Überblick



Der Beginn der Erfolgsreihe erschien 1995 als Strategie-Ableger der Rollenspiel-Serie **Might & Magic** auf dem Markt. Eingefleischte Fans und Nostalgiker haben sogar heute noch ihre Freude an dem Spiel.



Bereits ein Jahr später veröffentlichte New World Computing den noch erfolgreicheren Nachfolger. In vielen Details verbessert und optisch ein wenig aufpoliert, blieb das Spiel für lange Zeit im Gespräch.



Knapp drei Jahre später hatten Anhänger von **Heroes** allen Grund zum Jubeln: Der dritte Teil brachte einen erwachseneren Look und einen Schwung neuer Ideen mit – er gilt auch heute noch als der beste Spross der Reihe.



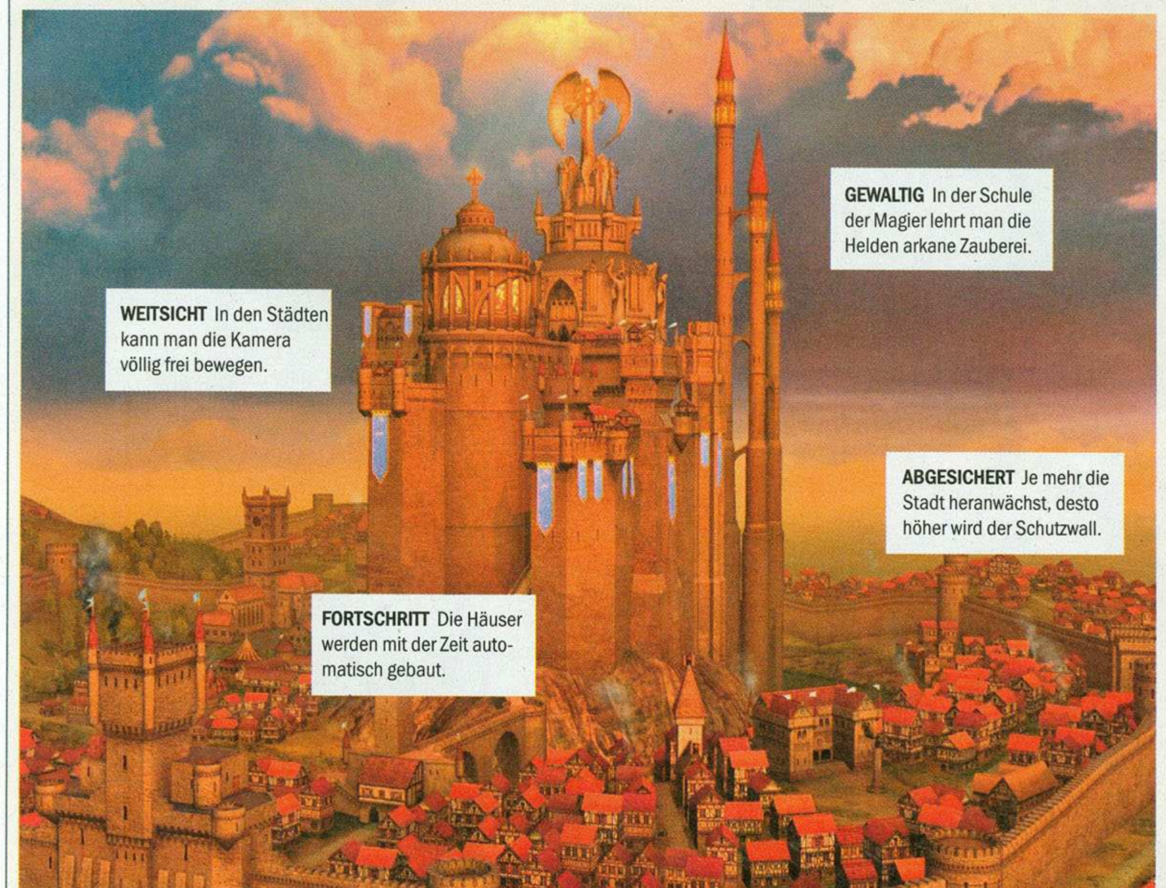
Im 2002 veröffentlichten, vierten **Heroes**-Spiel ließen sich Helden das erste Mal als aktive Einheiten in Kämpfen einsetzen. Trotz deutlich schönerer 2D-Grafik der unter Fans umstrittenste Teil von **Heroes of Might & Magic**.



Bis voraussichtlich zum Frühjahr 2006 werden sich ausgehungerte Fans noch gedulden müssen. Erstmals in 3D und mit neuem Entwicklerteam will **Heroes 5** an den Erfolg seiner Vorgänger anknüpfen.

So sieht eine Stadt der Menschen in Heroes of Might & Magic 5 aus:

Die öden 2D-Grafiken der Vorgänger sind einer detailreichen, komplett dreh- und zoombaren Ansicht gewichen.



Einheiten rekrutieren
In Städten kann man Ausbildungslager wie Greifennester und Bogenschulen bauen. Doch Vorsicht, der Bauplatz ist begrenzt. Die richtige Zusammenstellung der Einheiten ist spielentscheidend.

Ressourcen sammeln
Indem man Produktionsanlagen wie Minen und Mühlen auf der Abenteuer-Karte für sein Königreich beansprucht, werden dem Spieler automatisch die knappen Ressourcen wie Holz, Gold und Eisenerz überwiesen.

Vereinfachtes Stadt-Management
Das Verwalten von Rohstoffen und das Ausheben neuer Truppen soll künftig deutlich einsteigerfreundlicher daherkommen. Informationen über das Interface gibt es kaum. Was genau die Entwickler vorhaben, kann daher nur vermutet werden.



BUNTE REPUBLIK Obwohl Szenen wie diese stark an Warcraft 3 oder Spellforce erinnern, ist und bleibt Heroes 5 ein rundenbasiertes Taktikspiel.



GUT GEGEN BÖSE In den zerklüfteten Landen der Dämonen stellt sich unser Erzengel todesmutig einem brennenden Monster entgegen.

se zu planen. Der Gegner gewinnt nämlich nach und nach Aktionspunkte, mit denen auch er einen Angriff durchführen kann – selbst wenn er nicht am Zug ist. Aber auch hier gilt: Die Entwickler wollen die **Heroes**-Fans nicht vor den Kopf stoßen, weshalb dieser Spielmodus völlig optional ist.

Endlich gute Grafik

Heroes of Might & Magic steht zwar seit fast zehn Jahren für ein süchtig machendes Spielprinzip, jedoch stets unter dem Verzicht auf moderne Grafik. Diese Zeiten sind gottlob vorbei. Der fünfte Teil setzt auf die **Silent Storm**-Engine und überrascht mit einer liebevoll gestalteten Fantasy-Welt, hübschen Spezialeffekten und imposanten Städten. Auf der knallbunten Abenteuerkarte ziehen Vögel ihre Kreise, während der Held die lauschigen Wälder mit friedlich plätschernden Flüssen erforscht. Wer nahe heranzoomt, erkennt nette Details wie Blumen und Volgescheuchen auf den idyllischen Feldern und Wiesen.

Ganz anders gestalten sich da die düsteren Zonen der Dämonen: verkohlte Landstriche voller Asche und Rauch, übersät mit lavaspuckenden Erdrissen und spitzen Felsformationen. Alle Objekte, darunter auch Produktionsgebäude und Städte, erscheinen glaubwürdig und von Leben erfüllt. Die Qualität der Umgebungsgrafik und Texturen bleibt zwar hinter der eines **Spellforce 2** zurück, überzeugt aber durch ein liebevolles Design und eine, wie von der **Heroes**-Reihe gewohnt, satte Farbgebung. Während die Optik auf der Abenteuerkarte gewisse Ähnlichkeiten zu **Warcraft 3** aufweist, bekommt man in den rundenbasierten Kämpfen eine völlig neue Perspektive geboten. Nahaufnahmen, schnelle Schnitte und dramatische Kamerafahrten setzen die Ritter in ihren verzierten Rüstungen und mit Stacheln und Flammen geschmückte Dämonen überraschend flott in Szene. Mit der biederen Grafik der Vorgänger hat das alles nichts mehr gemein. Obwohl die Kämpfe sehr ähnlich wie in den alten



GUT GEMISCHT In den taktischen Schlachten haben Sie nur mit den richtigen Einheiten eine Chance.

IMPOSANT Speziell in den Kämpfen geizt das Spiel nicht mit knallbunten Zauber- und Partikeleffekten.

ENTDECKUNGSTOUR Auch in Heroes 5 müssen Sie mit einem Helden die Landstriche erkunden.

Heroes-Spielen ablaufen, wirken sie durch eingestreute Spezialeffekte wie Flammen und Funken sprühende Nahkampfwaffen wesentlich spannender und dynamischer als je zuvor. So gab es beispielsweise bei der E3-Präsentation eine hübsche Kampfszene zu bestaunen, in der ein feuriger Dämon einen Meteoritenhagel über seinen Gegnern niederregnen lässt. Für einige Sekunden ist das Bild derart übertrieben in Rauchschwaden und brennende Partikel getaucht, dass man sich unweigerlich an die Inszenierung einiger **Final Fantasy**-Spiele erinnert fühlt. Auch die Städte in **Heroes 5** sehen nun wesentlich eindrucksvoller aus. In der Festung der Menschen prangt beispielsweise ein gigantisches Schloss voller Details wie Statuen und wehender Banner über zahllosen kleinen Wohnhäusern, die man dank der frei beweglichen Kamera auch aus nächster Nähe betrachten darf. Sowohl in Kämpfen wie auch in den Städten entsteht durch hohe Weitsicht und interessante Kamerafahrten eine stimmungsvolle Optik, die mit dem Vorurteil, ein **Heroes of Might & Magic** sei nur in biederem 2D realisierbar, endgültig aufräumt.

Was die Zukunft bringt

Zur Steuerung lässt sich zwar noch nicht allzu viel sagen, jedoch ist die Devise der Entwickler in einem Punkt klar: Das Spiel soll deutlich schneller und zugänglicher werden, damit auch Genre-Neulinge und solche Spieler, denen **Heroes of Might & Magic** bislang zu trocken war, mit dem Programm warm werden können. Nival Interactive legt übrigens besonders großen Wert auf eine packende Einzelspielerkampagne, will aber zusätzlich ein ebenso fesselndes Multiplayer-Erlebnis bieten. Zu diesen Inhalten wie auch zum Kampf- und Bau-Interface werden genauere Informationen wohl erst in naher Zukunft folgen. (fs)

FELIX SCHÜTZ



*Ein **Heroes**-Spiel mit guter Grafik – da geht ein Herzenswunsch in Erfüllung. Auch erfreulich, dass sich die Helden-Kämpfe am dritten Teil orientieren und der Spielablauf deutlich flotter und unkomplizierter werden soll. Allerdings haben **Heroes**-Fans all die Jahre lang keinen Wert auf Grafik oder eine schlanke Steuerung gelegt. Es bleibt also abzuwarten, ob die bislang wenigen Neuerungen ausreichen, um die Suchtwirkung nochmals zu entfachen.*

Entwickler: Nival Interactive
Anbieter: Ubisoft
Termin: 1. Quartal 2006



STAAT MACHEN MIT 3D-LANDKARTEN Die Kamera lässt sich stufenlos zoomen und drehen, um diesen Truppenaufmarsch zu beobachten.

KEIN SPIEL OHNE GRENZEN Eroberungen und Kultureinfluss verschieben die Grenzlinien einer Nation.

WUNDER ERLEBEN Prachtbauten wie die Pyramiden verschaffen Ihnen handfeste strategische Vorteile.

Civilization 4

Meier, bleib bei deinen Leisten: Nach dem gelungenen Pirates-Remake arbeitet Spieldesign-Altmeister Sid an einer brandneuen Civilization-Fortsetzung.

BEFÖRDERUNGS-WELLE

Wer einen Kampf überlebt, freut sich des Lebens – und ist auf dem Weg zum nächsten Erfahrungslevel. Für jede einzelne Einheit können Sie bei Beförderungen zwischen verschiedenen Boni wählen, zum Beispiel Zuschlag bei Angriff und Verteidigung, erhöhte Sichtweite oder Bewegungsbonus. Insgesamt 40 solcher Upgrades sind geplant.



Der 1991 geborene Urgroßmufti ganzer Generationen von historisch bewanderten Strategiespielen vollzieht im Kalenderjahr 2005 den Sprung in die 3D-Gefilde. Deshalb wird man **Civilization 4** freilich nicht so schnell mit Spektakeln wie **Schlacht um Mittelerde** verwechseln, denn der sachliche Landkarten-Look bleibt erhalten. Aber Sie dürfen jetzt die Kamera beliebig drehen und stufenlos rauszoomen, bis Sie schließlich einen majestätisch rotierenden Globus erblicken. Auf den Kartenfeldern sieht man nicht nur die Truppenbewegungen militärischer Einheiten, auch Bauten wie Minen, Plantagen oder Weltwunder sind jetzt erkennbar.

Religiöse Gefühle

Spielerisch wird nicht am bedächtigen Rundenstrategie-Prinzip gerüttelt. Von der Erfindung des Rads bis zum Weltraumprogramm leiten Sie Ihre Zivilisation durch die Jahrtausende. Bei **Civilization 4** prägt man den Charakter seiner Nation detaillierter, entscheidet beispielsweise über Zulassung oder Verbot von Sklaverei, Pressefreiheit, demokratischen Wahlen und so weiter. Außerdem kommt erstmals Religion ins Spiel: Sieben Glaubensgemeinschaften stehen zur Wahl, die sich alle unterschiedlich auf die Entwicklung einer Zivilisation auswirken. Auf diplomatischer Ebene hat man's leichter, wenn ein anderer Staat derselben Religion huldigt. Sie können auch ein wenig nachhelfen und Missionare entsenden, um heidnische Nachbarstädte zu bekehren.

Neue Alternativwege im Technologie-Forschungsbaum und die Wahl zwischen mehreren Anführern pro Nation versprechen zusätzliche strategische Tiefe. So erhalten die Franzosen mit Louis IV. einen Kulturbonus, mit Napoleon an der Spitze dagegen verbesserte Militäreinheiten.

Dank Abbau diverser Altlasten plus neuer Benutzeroberfläche soll sich **Civilization 4** auch straffer spielen; Langweilige Routineaufgaben wie das Sauberklicken von umweltverschmutzten Feldern werden gestrichen. Sid Meiers Entwicklungsstudio Firaxis verspricht zudem mehr Mod-Freundlichkeit sowie Multiplayer-Sorgfalt mit einem besonderen Augenmerk auf Team-Spielvarianten.

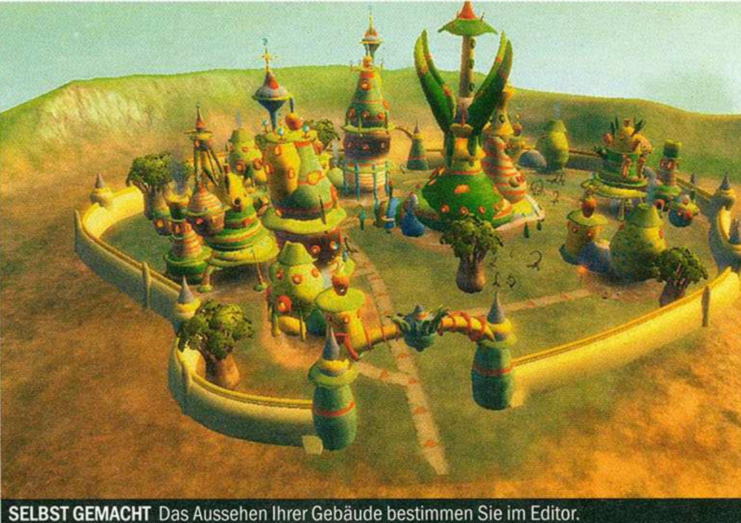
HEINRICH LENHARDT

*In einem witzigen Werbevideo für **Civilization 4** wird eine Gruppe anonymer Civoholiker vorgestellt, die – das Mantra „Keine Runden mehr!" anstimmend – Standhaftigkeit gegenüber dem Suchtspielprinzip geloben. Ich betrachte mich als gewarnt: Neben der moderaten Grafikauffrischung locken viele interessante, neue spielerische Details.*

Entwickler: Firaxis
Anbieter: 2K Games
Termin: 4. Quartal 2005



SCHNELL WEG Kaum an Land, wird unser Dreibeiner von einer fiesen Spinne verfolgt.



SELBST GEMACHT Das Aussehen Ihrer Gebäude bestimmen Sie im Editor.

Spore

„Gott erschuf die Menschen nach seinem Ebenbild!" Was dabei rauskommt, wenn Gott Tentakel, Saugnäpfe und ein lila Fell hat, können Sie in Spore ausprobieren.

Will Wright gehört zu den Menschen, die sich Genie nennen dürfen. Zwar fehlt dem unscheinbaren Mann ein klassisches Erkennungsmerkmal wie die Einstein'sche Sturmfrisur oder Ghandis Brille-Glatze-Kombi, aber immerhin: Aus der Feder dieses Mannes stammen Hits wie **Sim City** und **Die Sims**. Und wer glaubt, dass Wright sein kreatives Potenzial verbrannt hat, der irrt. Sein neuestes Werk **Spore** (dt. Keimzelle) mixt frech verschiedene Genres.

Was ist Spore?

Spore zu beschreiben ist nicht leicht. „Basteln Sie aus einem Einzeller eine Lebensform, gründen Sie eine Kultur, erobern Sie den Planeten und dann den Weltraum" – das trifft es in etwa.

Tatsächlich startet **Spore** als **Pac-Man**-Spielchen, in dem Sie ein Pantoffeltierchen durch eine Ursuppe steuern, Nährstoffe aufnehmen, den Körper mit immer besseren Fähigkeiten ausrüsten und dabei größeren Organismen aus dem Weg gehen. Fressen und gefressen werden ist das Motto. Ein paar Zellteilungen später erkundet man als Mini-Lebensform die Spielwelt, per Kreatur-Editor wird vorher das Aussehen festgelegt. Die Vermehrung und der Aufbau einer kleinen Siedlung rücken in den Vordergrund – **Spore** spielt sich jetzt wie **Warcraft 3** inklusive Helden. Sie erforschen Technologien, weiten den Einflussbereich aus und treffen dabei auf andere Rassen – spätestens jetzt spielt man in einer Art **Civilization**-Modus, in dem man erst die gesamte Welt erobert, gefolgt von Sonnensystem und Galaxie.

Witziges Detail am Rande: **Spore** speichert ihre Rasse plus Spielwelt auf einen Server im Internet ab, umgekehrt lädt sich das Programm die Daten anderer Spieler aus dem Netz und befüllt damit das Weltall. So können Sie Freunden oder auch Ihrem Bio-Lehrer zeigen, wie gut Sie in Evolutionstheorie aufgepasst haben!

DIRK GOODING

Auf die innere Frage „Was mache ich als Nächstes?" mit „Eine Arcade-Rollenspiel-Shooter-Strategie-WiSim!" zu antworten, das passt zu Will Wright. Wahrscheinlich hat er die ganzen letzten Jahre nur darauf gewartet, dass er dank immer schnellerer PCs all seine kruden Ideen in Spiele ummünzen kann. Die Sorge mancher Kollegen, ***Spore*** *sei zu abgefahren, teile ich nicht. Der Mann hat einfach ein Gespür für das, was Spaß macht.*

Entwickler: Maxis
Anbieter: Electronic Arts
Termin: 4. Quartal 2006



DARWIN HATTE RECHT Als Einzeller setzen Sie sich gegen andere Kleinstorganismen durch.



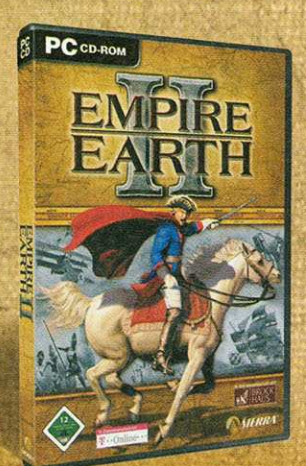
LAUFEN LERNEN Unsere dreibeinige Kreatur hat ein paar Stufen der Evolutionsleiter erklommen und eine Siedlung gegründet.



DIE WELT IST NICHT GENUG Die eigene Welt dient nur als Sprungbrett, um von hier aus das All zu erobern.

12.000 JAHRE GESCHICHTE

Führen Sie 14 Zivilisationen durch 15 Epochen der Menschheitsgeschichte mit dem Nachfolger des preisgekrönten Echtzeit-Strategiespiels Empire Earth. Diplomatie. Krieg. Erfindungen. Expansion. Erbauen und verteidigen Sie Ihr Imperium und erobern Sie die Welt.



WWW.EMPIREEARTH2.COM

EMPIRE EARTH II



"Für Freunde klassischer Echtzeit-Strategie ist Empire Earth 2 ohnehin eine Empfehlung."
PC Games 06/05

83%
"SEHR GUT - ... taktisch herausfordernde Zeitreise."
PC Action 06/05

Spielspaß Note 1,9
SFT 06/05

TEST



PETRA FRÖHLICH



AUF DER FESTPLATTE:
GTA: San Andreas, World of Warcraft, Rollercoaster Tycoon 3
MULTIPLAYER-FAVORIT:
World of Warcraft
EINSAME-INSEL-SPIELE:
Rollercoaster Tycoon 2, World of Warcraft, Die Sims 2
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
Age of Empires 3, Codename: Panzers 2, Alan Wake, The Movies
AKTUELLER GEHEIMTIPP:
Rollercoaster Tycoon 3: Soaked!
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Rising Kingdoms 2

CHRISTIAN SAUERTEIG



AUF DER FESTPLATTE:
Rollercoaster Tycoon 3: Soaked!, Trackmania Sunrise, PES 4
MULTIPLAYER-FAVORIT:
Pro Evolution Soccer 4, Trackmania Sunrise
EINSAME-INSEL-SPIELE:
Mad-TV, Monkey Island, Mau-Mau
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
The Movies
AKTUELLER GEHEIMTIPP:
Rollercoaster Tycoon 3: Soaked!
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
RTL Beach Volleyball

DIRK GOODING



AUF DER FESTPLATTE:
World of Warcraft, Earth 2160, Battlefield 2
MULTIPLAYER-FAVORIT:
World of Warcraft, Battlefield 2
EINSAME-INSEL-SPIELE:
World of Warcraft, Rome: Total War, X2: Die Bedrohung
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
Codename: Panzers 2
AKTUELLER GEHEIMTIPP:
Bard's Tale
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Instanz „Molten Core" in WoW: Auf Everquest hab ich keine Lust.

THOMAS WEISS



AUF DER FESTPLATTE:
Grand Theft Auto: San Andreas
MULTIPLAYER-FAVORIT:
Guild Wars
EINSAME-INSEL-SPIELE:
Counter-Strike: Source
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
FEAR, das wird gruselig – im positiven Sinne!
AKTUELLER GEHEIMTIPP:
Unglaublich witzig: The Bard's Tale
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Mindestens sechs Monate zu früh veröffentlicht: Dungeon Lords

BENJAMIN BEZOLD



AUF DER FESTPLATTE:
Battlefield 2, Star Wars Galaxies, Flight Simulator 2004
MULTIPLAYER-FAVORIT:
Battlefield 2
EINSAME-INSEL-SPIELE:
Pro Evolution Soccer 4, Die Sims 2
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
FEAR
AKTUELLER GEHEIMTIPP:
Fahrenheit (vormerken!)
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Chrome Specforce

CHRISTOPH HOLOWATY



AUF DER FESTPLATTE:
GTA San Andreas
MULTIPLAYER-FAVORIT:
World of Warcraft
EINSAME-INSEL-SPIELE:
Half-Life 2
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
Codename: Panzers 2 – nächsten Monat ist es so weit!
AKTUELLER GEHEIMTIPP:
Fahrenheit
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Von Dungeon Lords hatte ich mir wesentlich mehr versprochen.

JUSTIN STOLZENBERG



AUF DER FESTPLATTE:
Fahrenheit, Pro Evo Soccer 4
MULTIPLAYER-FAVORIT:
Worms 4: Mayhem
EINSAME-INSEL-SPIELE:
Pro Evo Soccer 4, Live for Speed, Enemy Territory
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
Civilization 4
AKTUELLER GEHEIMTIPP:
Fahrenheit
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Dungeon Lords

HEINRICH LENHARDT



AUF DER FESTPLATTE:
World of Warcraft, Guild Wars
MULTIPLAYER-FAVORIT:
Battlefield 2
EINSAME-INSEL-SPIELE:
Maniac Mansion, NHL 95, Railroad Tycoon
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
NHL 2006, Civilization 4, Half-Life 2: Aftermath
AKTUELLER GEHEIMTIPP:
Namco Museum: 50th Anniversary Arcade Collection
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG
Dungeon Lords

So testen wir

WERTUNGS-PHILOSOPHIE

Um ähnliche Spiele miteinander vergleichen zu können, teilt PC Games jedes Spiel in gängige Genres ein (siehe Top 100 im Einkaufsführer). Jedes getestete Spiel kann maximal 100 Punkte erreichen; diese feine Staffelung ist deshalb möglich, weil die Wertungen nicht von den Geschmäckern eines einzelnen Testers abhängen, sondern im Rahmen einer Redaktionskonferenz entschieden werden. Dadurch ist größtmögliche Objektivität gewährleistet.

> 90%
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenz-Spiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er" gewürdigt. Vorausgesetzt werden: erstklassige Grafik, präzise und komfortable Steuerung, sehr guter Sound, durchdachtes Spieldesign, glaubwürdige Atmosphäre. Dieses brillante Spiel müssen Sie einfach haben!

> 80%
Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen können. Wem das Beste gerade gut genug ist und wer großen Wert auf Qualität legt, ist damit sehr gut beraten.

> 70%
Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes „gute" Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen. Dank besserer Alternativen keine Muss-Titel, aber zum Budget-Tarif empfehlenswert.

> 60%
Mehr gut gemeint als gut gemacht: Wenn Sie die Thematik des Spiels interessiert und Sie kleinere und größere Mängel verzeihen, kommt dieser gerade noch „befriedigende" Titel unter Umständen für Sie infrage.

> 50%
Gerade noch ausreichend: Angesichts grober technischer Mängel oder spielerischer Durchhänger ist hier allerdings große Leidensfähigkeit vonnöten. Qualitätsbewusste Spiele-Kenner machen einen großen Bogen um diesen Titel.

< 50%
Ersparen Sie sich (und Ihrem Geldbeutel) diesen spielerischen Reinfall: Buchstäblich mangelhafte Spiele unter 50 Prozent gefährden Ihre gute Laune und sollten daher konsequent ignoriert werden. Selbst zum Budget-Tarif nicht empfehlenswert.

STUDIONOTE

PC Games fragt in regelmäßigen Abständen ab, wie zufrieden unsere Leser mit den gekauften PC-Spielen sind. Die daraus gewonnene Studionote bezieht sich grundsätzlich auf das zuletzt veröffentlichte Spiel des Entwicklers und liefert Ihnen – unabhängig von der Qualität des getesteten Spiels – einen Anhaltspunkt für Ihre Kaufentscheidung. Unter anderem bewerten viele tausend Leser die technische Qualität der Titel, den Service des Herstellers und nicht zuletzt den Spielspaß. Ein „-" bedeutet, dass es sich um ein Erstlingswerk handelt oder dass die Studionote aus anderen Gründen nicht ermittelt werden konnte.

PC-GAMES-AWARD





Herausragende Spiele würdigen wir mit den begehrten PC-Games-Awards – Silber verleihen wir ab 85 Punkten, die seltene Gold-Auszeichnung erst ab 90 Punkten. Mit diesen Prädikaten gekennzeichnete Titel bürgen für höchsten Spielspaß in ihrem Genre. Einen Überblick über unsere Referenzen in 20 Kategorien finden Sie im Einkaufsführer ab Seite 120.

GRAFIKKARTEN-KLASSEN

PC Games teilt alle gängigen Grafikchips in vier Leistungsklassen ein. Wenn Sie einmal die Klasse Ihrer Grafikkarte kennen (siehe Tabelle), können Sie schnell herausfinden, welche Auflösungen möglich sind. Falls Sie den Grafikchip nicht ohnehin wissen, finden Sie das am einfachsten mit DxDiag, dem Diagnose-Programm von DirectX, heraus: Auf den Windows-„Start"-Button klicken, „Ausführen" wählen, „Dxdiag" eintippen und mit „OK" bestätigen (Falls Dxdiag nicht gefunden wird, durchsuchen Sie Ihre Festplatte mithilfe der Suchen-Funktion nach diesem Programm.). Auf der Karteikarte „System" finden Sie den Prozessor samt Takt sowie den Hauptspeicher, unter „Anzeige" erfahren Sie den Grafikchip.

Klasse 1	Klasse 2	Klasse 3	Klasse 4
Radeon 9000/9200, Geforce FX 5200 Ultra, Geforce 6200, Radeon X300-Serie	Radeon 9600 Pro/XT, Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600	Radeon 9800 Pro/XT, Geforce 5950 Ultra, Geforce 6600 GT, Radeon X700/X800 (SE)	Radeon X800/850 Pro/XT, Geforce 6800 (GT/Ultra)



Strategie

ECHTZEIT-STRATEGIE



Alexander

RONDOMEDIA | 13.06.2005 | USK 12 | CA. € 15,-

BUDGET | TEST 02/05 Cossacks und Age of Empires standen Pate für diese routiniert heruntergrogrammierte Umsetzung des gleichnamigen Kinofilms. Spielerisch bietet **Alexander** Hausmannskost, dafür ist die Grafik hübsch. Was das Echtzeit-Strategiespiel wirklich herunterzieht, sind neben unpräziser Steuerung die sehr ärgerlichen Mängel bei KI und Wegfindung. Zudem sind die Hardwareanforderungen horrend. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
74	60	65	71	**65**

ECHTZEIT-STRATEGIE

Axis & Allies

ATARI | 14.07.2005 | USK 12 | CA. € 15,-

BUDGET | TEST 12/04 Gerade einmal sechs Monate hat die anspruchsvolle Brettspielumsetzung auf dem Strategie-Buckel, schon ist sie zum Schnäppchenpreis zu haben. Wahlweise aufseiten der Alliierten oder der Achsenmächte hören Amerikaner, Briten, Sowjets und Deutsche an bekannten Schauplätzen des Zweiten Weltkriegs auf Ihr Kommando. Wegen der starken PC-Gegner nur für Profis geeignet! (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
70	76	82	80	**74**



SPIELESAMMLUNG



Atari Collection: Strategie

ATARI | 30.06.2005 | USK 12 | CA. € 30,-

BUDGET | Mit Sid Meiers' **Civilization 3** sowie **Rollercoaster Tycoon 2** enthält die **Atari Collection: Strategie** zwei absolute Suchtmittel. In Meiers Meisterwerk führen Sie eine Zivilisation Ihrer Wahl von der Urzeit bis in 21. Jahrhundert und messen sich dabei mit den größten Herrschern der Weltgeschichte. Aufkommende Langeweile erstickt das beiliegende Add-on **Conquest** mit neuen Eroberungsfeldzügen sowie dem Mehrspieler-Modus. Teil 2 des Freizeitpark-Managers **Rollercoaster Tycoon** bietet zwar nur eine angestaubte 2D-Optik, dafür dank der Erweiterungen **Time Twister** und **Wacky Worlds** aber auch viel Langzeitmotivation. Realistisch animierte Achterbahnen und Fahrgeschäfte warten darauf, von Ihnen gebaut zu werden. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
67	74	86	82	**85**

ECHTZEIT-STRATEGIE



Blitzkrieg Anthology

CDV | 22.06.2005 | USK 16 | CA. € 30,-

BUDGET | Freunde historisch angehauchter Echtzeitstrategie-Gefechte kommen an der **Blitzkrieg Anthology** nur schwer vorbei. In der prall gefüllten Sammlung stecken nicht nur **Blitzkrieg**, **Blitzkrieg: Burning Horizon** und **Blitzkrieg: Rolling Thunder** inklusive aller bisher veröffentlichten Patches, sondern auch die Bonus-Erweiterung **Iron Division**. Aufseiten der Deutschen und der Alliierten spielen Sie historische Schlachten aus dem Zweiten Weltkrieg nach. Insgesamt erwarten Sie über 100 Missionen an authentischen Schauplätzen, darunter Tobruk, die Normandie oder El Alamein. Trotz der gnadenlos veralteten Iso-Perspektive: Packendere Duelle bietet sonst nur **Codename: Panzers**. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
75	76	80	82	**82**

ECHTZEIT-STRATEGIE



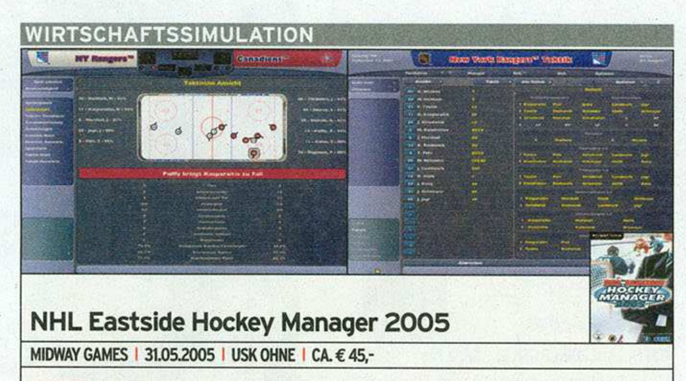
Earth 2160 Mehrspielertest

ZUXXEZ | 31.05.2005 | USK 12 | CA. € 40,-

NEUHEIT | TEST S. 92 Nachdem wir den Einzelspielermodus von **Earth 2160** in der Ausgabe 07/2005 bis ins Detail ausgeleuchtet haben, testeten wir diesen Monat den Mehrspielerteil. Die vier spielbaren Rassen und vielen verschiedenen Einheitentypen lassen das Herz eines jeden Hobbystrategen höher schlagen. Allerdings hapert es noch auf der technischen Seite: Selbst mit dem aktuellen Patch 1.2 laufen die Mehrspielerpartien meist asynchron oder stürzen bei Spielbeginn ab. Dazu kommen kleinere Bugs und Designschwächen. Im aktuellen Status ist daher noch keine Mehrspieler-Wertung möglich. Im Solomodus bleibt **Earth 2160** eines der absoluten Juwelen im Strategiesektor. (oh)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	SOLO	
94	85	89	90	**--**

WIRTSCHAFTSSIMULATION



NHL Eastside Hockey Manager 2005

MIDWAY GAMES | 31.05.2005 | USK OHNE | CA. € 45,-

NEUHEIT | Auch die diesjährige Ausgabe von **NHL Eastside Hockey Manager** enthält sämtliche Ligen aus Nordamerika und Europa inklusive aller Lizenzen. Als sportlicher Leiter kümmern Sie sich um alle anfallenden Aufgaben wie die Planung des Trainingslagers, das Scouting vielversprechender Talente, die Mannschaftsaufstellung oder das Auspokern von Verträgen mit Ihren Kufenstars. Die 2D-Spielszenen sind nach wie vor extrem bescheiden, ein 3D-Modus des Spielverlaufs fehlt völlig. Auch die Menüführung ist immer noch sehr unübersichtlich und hat den Charme einer Excel-Tabelle. Überragend ist dafür die Flut an Originaldaten und Statistiken sowie der realistische Spielverlauf. Gegnerische Teams baggern Ihre Stars an und unverschämte Berater fordern irrsinnige Handgelder bei Vertragsabschlüssen. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
67	51	74	72	**69**

AUFBAU-STRATEGIE



Playboy: The Mansion

UBISOFT | 13.06.2005 | USK 16 | CA. € 25,-

BUDGET | TEST 04/05 Als Ober-Playboy Hugh Heffner stampfen Sie bei dieser Lifestyle-Simulation das Playboy-Imperium aus dem Boden. Wie in **Die Sims 2** spielen Bedürfnisse und Wünsche einzelner Personen eine wichtige Rolle – wenn auch in stark abgespeckter Form. Ihre einzige Aufgabe neben der Planung des monatlichen **Playboy**-Magazins: Mit möglichst vielen Frauen anbandeln und Kohle verprassen. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
80	84	75	--	**75**

AUFBAU-STRATEGIE



Port Royale 2

VITREX | 27.05.2005 | USK 6 | CA. € 20,-

BUDGET | TEST 06/04 Mit einer kleinen Schaluppe und einem Sack voll Gold steuern Sie als Handelsmann die Kolonialhäfen Nord- und Südamerikas an und machen mit dem Verschachern von diversen Rohstoffen und Gebrauchsgütern ein kleines Vermögen. Das glaubwürdige Wirtschaftssystem sowie die packenden Seekämpfe gegen intelligente Gegner begeistern auch ein Jahr nach der Veröffentlichung. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
76	79	77	--	**89**

ECHTZEIT-STRATEGIE



Rising Kindoms

BLACK BEAN | 29.06.2005 | USK 12 | CA. € 30,-

NEUHEIT | TEST S. 100 Wenn Sie von innovationsloser Echtzeit-Strategie nicht genug bekommen können, dann ist **Rising Kingdoms** ein Spiel für Sie: Hier steuern Sie drei Völker der Reihe nach durch ebenso viele Kampagnen und erleben genau null Überraschungen. Das Ressourcen-Management ist simpel, die Kämpfe sind rasant. Beste Voraussetzungen für Spaß? Mitnichten, die doofe Story nervt gewaltig. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
60	45	60	70	**60**

AUFBAU-STRATEGIE



Rollercoaster Tycoon 3: Soaked!

ATARI | 23.06.2005 | USK OHNE | CA. € 30,-

NEUHEIT | TEST S. 94 Beim ersten Add-on zum spaßigen Freizeitpark-Manager geht es feuchtfröhlich zur Sache. **Soaked!** erweitert das Hauptspiel um eine Reihe neuer Wasser-Attraktionen, Achterbahnen, Shops, Fahrgeschäfte sowie zwei frische Szenarien und eine Kampagne. Herausragende Neuerung ist allerdings der Tunnelbau. Erstmals können Fußwege und Bahnen durch Berge führen. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
90	83	78	--	**82**

ECHTZEIT-STRATEGIE



Stalingrad

CDV | 01.06.2005 | USK 12 | CA. € 30,-

NEUHEIT | Krümelgrafik und Metalsound bilden die atmosphärische Kulisse des historisch recht akkurat umgesetzten Titels. Die taktischen Möglichkeiten sind vielfältig, vorausgesetzt, Sie verinnerlichen sich die vielen, dafür notwendigen Tastaturkürzel. **Blitzkrieg**- und **Sudden Strike**-Veteranen fühlen sich jedoch sofort zu Hause. Einsteiger werden ein Tutorial vermissen, dafür die Pausefunktion lieben. (sw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
71	74	65	--	**74**

ECHTZEIT-STRATEGIE

The Day After

CDV | 01.06.2005 | USK 16 | CA. € 30,-

NEUHEIT | Was wäre, wenn sich die Kubakrise zum dritten Weltkrieg ausgeweitet hätte? Im Strategietitel **The Day After** spielen Sie diese Variante auf Seiten der UdSSR, China, USA-Großbritannien oder Deutschland-Frankreich durch. Ihre Armeen ziehen Sie rundenweise auf einer Übersichtkarte, die Kämpfe verlaufen in Echtzeit. Die 2D-Grafik ist allerdings überholt und der Schwierigkeitsgrad hoch. (oh)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
71	65	65	70	**76**

RUNDEN-STRATEGIE



Worms 4: Mayhem

CODEMASTERS | 29.07.2005 | USK OHNE | CA. € 30,-

NEUHEIT | TEST S. 88 45 quietschbunte Schauplätze, darunter Burgen, eine Universität und ein arabisches Dorf, bilden den Rahmen für actionreiche Kämpfe zwischen knuddeligen Comicwürmern. Ein riesiges Waffenarsenal ermöglicht viele unterschiedliche Taktiken und führt gerade im Multiplayer-Modus zu witzigen Schlachten. Leider langweilt die Geschichte der Kampagne schnell. (js)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
72	70	68	80	**71**





Action

SPIELESAMMLUNG



Atari Collection: Action

ATARI | 30.06.2005 | USK 18 | CA. € 20,-

BUDGET Viel Action für wenig Geld verspricht diese Spielesammlung aus dem Hause Atari. Jüngster Titel ist der durchschnittliche Ego-Shooter **Shadow Ops: Red Mercury**, bei dem Sie an realen Schauplätzen Terroristen jagen. In **Vietnam: Line of Sight** erleben Sie hingegen die Grüne Hölle am PC. Fans taktischer Online-Duelle freuen sich ferner über den CS-Konkurrenten **Tactical Ops: Assault on Terror**. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
78	82	79	74	**69**

MULTIPLAYER-SHOOTER



Battlefield 2

EA | 23.06.2005 | USK 16 | CA. € 45,-

NEUHEIT | TEST S. 76 Die Multiplayer-Krone geht diesen Monat nach Schweden. Im Mittelpunkt steht der Irakkrieg sowie ein fiktiver Konflikt mit China. Die sieben durchdachten Charakterklassen machen selbst einen Sanitäter spielenswert. Die neue Commander-Funktion sowie die Möglichkeit, Feuertrupps zu bilden, sorgt für ungeahnte taktische Tiefe und fördert das Teamplay auf öffentlichen Servern. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	EINZEL	
90	88	89	50	**91**

EGO-SHOOTER



Chrome Specforce

TECHLAND | 03.06.2005 | USK 16 | CA. € 30,-

NEUHEIT | TEST S. 90 Wer einen „richtigen" Nachfolger zum Achtungserfolg **Chrome** erwartet, wird mit **Chrome Specforce** enttäuscht. Der Science-Fiction-Shooter um eine gemeine Droge besitzt Add-on-Charakter und wird schnell langweilig. Obwohl Sie auch mit Fahrzeugen und Mechs unterwegs sind, bieten die Missionen zu wenig Abwechslung. Die Bots enttäuschen auf der ganzen Linie. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
71	74	78	73	66

ACTION-ADVENTURE

Grand Theft Auto 3

PYRAMIDE | 15.07.2005 | USK 18 | CA. € 10,-

BUDGET | TEST 07/02 Anarchische Action und schwarzer Humor bis zum Abwinken erwarten Sie im Vor-Vorgänger von **GTA San Andreas**. Um von der örtlichen Gangsterbande respektiert zu werden, knacken Sie Autos, liefern sich wilde Verfolgungsjagden mit der Polizei und absolvieren erstmals Action-Missionen zu Fuß. Wen die drei Jahre alte Klumpen-Grafik nicht abschreckt, schlägt für 10 Euro zu. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
68	80	81	--	85

ACTION-ADVENTURE



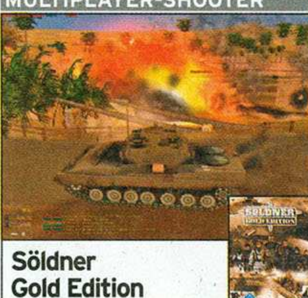
Grand Theft Auto San Andreas

TAKE 2 | 09.06.2005 | USK 16 | CA. € 50,-

NEUHEIT | TEST S. 66 Schon **Vice City** war fantastisch, doch **San Andreas** schafft das beinah Unmögliche: Es ist besser, größer, authentischer. Die drei riesigen Stadtteile animieren zum Dauerstaunen, die Gangster-Missionen sind, obwohl es eine Menge davon gibt, stets abwechslungsreich. Zum perfekten Spiel reicht's aber nicht ganz, weil man der Grafik ihre Konsolenherkunft stark ansieht. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
75	96	80	-	93

MULTIPLAYER-SHOOTER



Söldner Gold Edition

JOWOOD | 03.06.2005 | USK 16 | CA. € 35,-

BUDGET | TEST 07/04 Unzählige Bugs sorgten zum Verkaufsstart vor rund einem Jahr für Frust. Diese ärgerlichen Programmfehler sind glücklicherweise seit der Neuauflage **Söldner Reloaded** Geschichte, denn das kürzlich geschlossene Entwicklerstudio Wings Simulations lieferte immer wieder Patches nach. Neben dem verbesserten Hauptprogramm erwartet Sie in der Gold Edition außerdem das gelungene Add-on **Marine Corps.** Es bietet nicht nur neue Soundeffekte, sondern auch ein Wüstenszenario, in dem erstmals Wasserfahrzeuge zum Einsatz kommen. Einen der größten Kritikpunkte an **Söldner** konnte Wings allerdings nicht in den Griff bekommen: den unausgereiften Netzcode. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	EINZEL	
79	80	79	47	78

TAKTIK-SHOOTER



Splinter Cell: Pandora Tomorrow

RONDOMEDIA | 11.07.2005 | USK 16 | CA. € 15,-

BUDGET | TEST 05/04 Rondomedia erweitert seine beliebte Low-Budget-Reihe Ubisoft Exclusive um eine echte Perle – Sam Fishers zweiten Auftritt in **Splinter Cell: Pandora Tomorrow.** In Person des amerikanischen Super-Spions mit den grauen Schläfen schleichen Sie aufs Neue an Wachen vorbei, umgehen Alarmsysteme und stehlen wichtige Daten aus Computern. Im Vergleich zum kürzlich erschienen **Splinter Cell 3: Chaos Theory** bietet **Pandora Tomorrow** die interessanteren und vor allem glaubwürdigeren Schauplätze. Dafür ist die Grafik nicht mehr ganz taufrisch. Besonderes Lob gebührt dem innovativen Mehrspieler-Modus. Hier kämpfen Spione und Söldner taktisch gegeneinander. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
84	91	89	90	86

GESCHICKLICHKEIT

Star Wraith IV : Reviction

TREND | 23.05.2005 | USK 6 | CA. € 20,-

NEUHEIT | In dieser simplen Scifi-Ballerei bewahren Sie die Erde als Elite-Pilot vor einer Invasion. Dafür stehen Ihnen verschiedene Raumschiffe zur Verfügung, die Sie nach Belieben bewaffnen dürfen. Außerdem wählen Sie Flügelmänner zur Unterstützung im Kampf. Ob Sie nun die Kampagne mit 25 Missionen spielen oder sich für eine schnelle Partie zwischendurch entscheiden, das Spielgeschehen bleibt stets wenig abwechslungsreich. Die Grafik enttäuscht sogar bei einer Auflösung von 1.600 mal 1.200 Bildpunkten auf ganzer Linie, Texturen wirken extrem verwaschen und die Modelle sind sehr detailarm. Selbst für den fairen Preis von 20 Euro nicht wirklich empfehlenswert. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
39	52	61	49	45

Abenteuer

ACTION-ROLLENSPIEL



Dungeon Lords

DTP | JUNI 2005 | USK 12 | CA. € 45,-

NEUHEIT | TEST S. 98 Es hätte ein gutes Action-Rollenspiel werden können, es ist ein mittelmäßiges bis schlechtes geworden: Als Einzelkämpfer prügelt man sich ununterbrochen klickend durch Gegnerhorden einer Fantasy-Welt, die vor allem durch ihre Lieblosigkeit besticht. Doch das größte Problem sind die Bugs: Plotstopper verhindern gelegentlich das Weiterspielen, Abstürze sind Alltag. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
65	70	50	66	55

ONLINE-ROLLENSPIEL



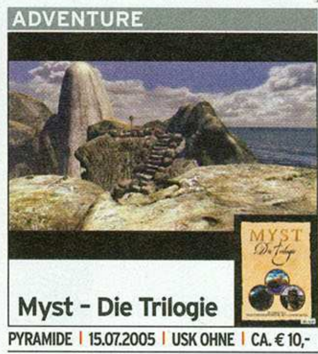
Everquest 2

UBISOFT | 30.05.2005 | USK 12 | CA. € 30,-

BUDGET | TEST 02/05 Everquest 2 ist DIE Alternative zu **World of Warcraft**: Hier erleben Sie anspruchsvolle, zeitintensive Online-Abenteuer in Hightech-Grafik. Doch Solisten und Gelegenheitsspieler sollten draußen bleiben, denn hier ist Erfolg maßgeblich von der Gruppenzusammenstellung und der Spieldauer abhängig. Übrigens: Mit dem nächsten Add-on sollen auch PvP-Kämpfe möglich sein. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	SOLO	
80	88	80	-	84

ADVENTURE



Myst - Die Trilogie

PYRAMIDE | 15.07.2005 | USK OHNE | CA. € 10,-

BUDGET | Die ersten drei Teile der **Myst**-Serie gibt es ab sofort zum Schnäppchenpreis von 10 Euro. Bei den Render-Adventures klicken Sie sich durch wunderschöne Standbilder und lösen eine Vielzahl gewaltfreier wie kniffliger Rätsel. Unter anderem geht es darum, bestimmte Schalter in der richtigen Reihenfolge umzulegen. Eine spannende Story sucht man allerdings vergeblich. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
74	72	76	--	71

SPIELESAMMLUNG



Atari Collection: Rollenspiele

ATARI | 30.06.2005 | USK 16 | CA. € 30,-

BUDGET | Mit seiner riesigen Spielwelt, der epischen Story und einer erstklassigen Optik setzte das Fantasy-Spektakel **Neverwinter Nights** im Sommer 2002 Maßstäbe. Neben dem Hauptprogramm enthält die Sammlung auch die Add-ons **Der Schatten von Undernzit** und **Die Horden des Unterreichs**. Außerdem mit dabei: das erst im März veröffentlichte Action-Adventure **Demon Stone**. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
77	81	79	74	80

ADVENTURE

The Moment of Silence

DTP | 11.05.2005 | USK OHNE | CA. € 20,-

BUDGET | TEST 11/04 Das ging aber flott: Gerade mal ein halbes Jahr ist **The Moment of Silence** alt und schon ist das deutsche Adventure im Schnäppchenregal zu finden. Die Story über eine riesige Verschwörung im Jahr 2044 ist glaubwürdig inszeniert. Für die 3D-Spielwelt und Synchronisation wurde viel Aufwand getrieben. Kritikpunkte sind die Steuerung und die übetriebene Dialoglastigkeit. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
75	89	67	-	81

ONLINE-ROLLENSPIEL



Star Wars Galaxies: The Total Experience

LUCAS ARTS | 02.06.2005 | USK 12 | CA. € 25,-

BUDGET | TEST 09/03 Das Rundum-sorglos-Paket für alle rollenspielbegeisterten **Star Wars**-Fans ist da: Neben dem komplexen und zugleich einsteigerfeindlichen Hauptprogramm schickt Sie **The Total Experience** mit der ersten Erweiterung **Jump to Lightspeed** ins All, wo Sie spannende Weltraumkämpfe erleben. Außerdem mit von der Partie: das neue Add-on **Rage of the Wookiees**, das endlich mit interessanten Quests auf Kashyyyk aufwartet. **Rage of the Wookies** ist übrigens das gewaltige **Combat**-Upgrade vorausgegangen. Seit diesem Patch ist im Galaxies-Universum nichts mehr so, wie es früher war. Kämpfe sind schwerer geworden und laufen jetzt wie in **EQ 2** ab. Außerdem haben Bounty Hunter im PvP eine Chance gegen die Massen an Jedis. Wer die Lust an der Konkurrenz verloren hat, sollte unbedingt einen Blick riskieren. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	EINZEL	
83	65	76	-	78

ACTION-ROLLENSPIEL

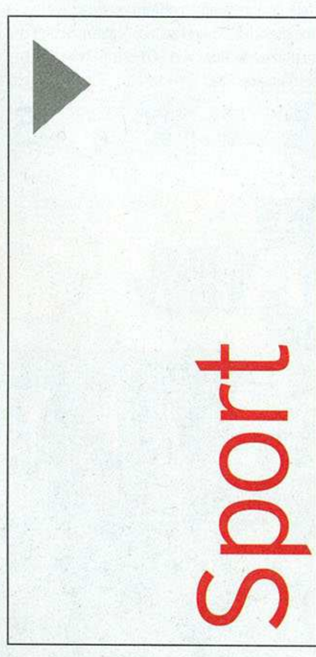


The Bard's Tale

UBISOFT | 16.06.2005 | USK 12 | CA. € 50,-

NEUHEIT | TEST S. 96 Zwar wirbt Ubisoft mit dem Spruch: „Die Mutter aller Rollenspiele kehrt zurück." Doch mit dem Klassiker aus den 80ern hat die neue Geschichte vom Barden nichts zu tun: Sie steuern einen zynischen, hinterhältigen und wortgewandten Musiker durch hässliche 3D-Landschaften und klicken Monster tot. Das wäre langweilig, gäbe es nicht grandios gesprochene, überaus witzige Dialoge. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
60	84	67	-	79



Sport

RENNSPIEL



Cross Racing Championship 2005

TAKE 2 | 22.07.2005 | USK OHNE | CA. € 30,-

NEUHEIT | TEST S. 102 Beim mutigen Mix aus Fun-Racer und Offroad-Simulation gehen Sie in sieben Rennklassen (u. a. Rallye, Motocross, Straßenrennen) an den Start. Alle Strecken sowie die 16 fiktiven Fahrzeuge schalten Sie in der 65 Etappen starken Karriere frei. Die Grafik ist ordentlich, was man von der teils unpräzisen Steuerung sowie der gewöhnungsbedürftigen Fahrphysik nur partiell behaupten kann. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
75	72	70	82	73

RENNSPIEL



DTM Race Driver 2

CODEMASTERS | 23.05.2005 | USK OHNE | CA. € 30,-

BUDGET | TEST 06/04 Auch nach einem Jahr führt **DTM Race Driver 2** das Feld der Rennspiele an. Mit einem Unterschied: Ab sofort kostet die Genrereferenz nur noch 30 Euro. Ein echtes Schnäppchen ist die Simulation dadurch zwar nicht geworden, der Umfang ist aber nach wie vor gewaltig. Mit 38 originalgetreu nachgebildeten Fahrzeugen dürfen Sie auf 56 Strecken bis ans Limit gehen. Wahnsinn! (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
88	84	90	90	90

RENNSIMULATION



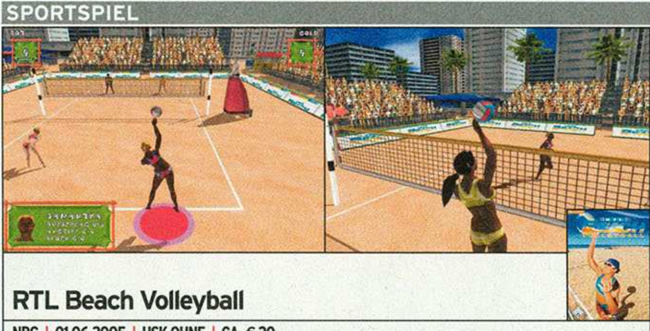
Grand Prix 4

PYRAMIDE | 15.07.2005 | USK OHNE | CA. € 10,-

BUDGET | TEST 07/02 Der vorerst letzte Teil der Formel-1-Simulation entführt Sie in die Saison 2001. Mit authentischen Teams, Fahrer- sowie Wagendaten treten Sie auf originalgetreu nachgebildeten Rennstrecken an. Dafür, dass **Grand Prix 4** bereits vor drei Jahren in die Läden rollte, ist die Grafik noch recht ansehnlich. Die Fahrphysik ist spitze, allerdings steuern sich alle Wagen – von Minardi bis Ferrari – gleich. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
72	80	81	76	74

SPORTSPIEL



RTL Beach Volleyball

NBG | 01.06.2005 | USK OHNE | CA. € 20,-

NEUHEIT | Die gute Nachricht vorweg: Das Spiel zu RTLs neuer Trendsportart ist nicht ganz so miserabel wie die Einschaltquoten der sporadisch ins Programm gestreuten Live-Übertragungen – aber auch nur unwesentlich besser. Mit zwölf Damen-Teams schmettern, blocken und pritschen Sie an sechs Schauplätzen um die Wette. Bevor Sie den Turnier-Modus starten, sollten Sie unbedingt das Training absolviert haben. Andernfalls dürften Sie aufgrund der ungenauen Steuerung und verwirrenden Kameraführung chancenlos sein. Den spärlich bekleideten Beach-Volleyballerinnen hätten ein paar mehr Polygone gut zum klumpigen Gesicht gestanden und auch die hakeligen Animationen enttäuschen. Wenigstens ist der Mehrspieler-Modus für bis zu vier Bagger-Könige an einem PC oder via Netzwerk halbwegs spaßig. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
54	47	56	69	58

RENNSPIEL



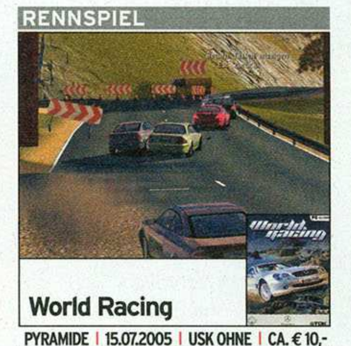
SCAR

CDV | 27.05.2005 | USK OHNE | CA. € 45,-

NEUHEIT | TEST S. 104 Bei **SCAR** tunen Sie nicht Ihren Wagen, sondern Ihren Piloten. Anstelle der Motorleistung oder der Bremsstärke frisieren Sie beim mutmaßlich ersten „CARPG" der Spielegeschichte die individuellen Fähigkeiten Ihres Rennfahrers. Neun Talente wie Sichtweite oder Einschüchterung steigern Sie im Spielverlauf durch gute Leistungen auf der Rennstrecke. Dort geben Sie ausschließlich mit knapp 25 Vehikeln des italienischen Autobauers Alfa Romeo Gas. Die Fahrphysik ist extrem realistisch und die Computergegner gehen erfreulich aggressiv zu Werke. Ein schlechter Scherz ist hingegen der Mehrspieler-Modus. Duelle gegen Freunde sind nur an einem PC per Splitscreen möglich. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
78	83	79	56	77

SPORTSIMULATION



Top Spin

PYRAMIDE | 15.07.2005 | USK OHNE | CA. € 10,-

BUDGET | TEST 12/04 Sie wollten schon immer mal mit Anna Kournikova auf gelbe Filzbälle einprügeln? Dann greifen Sie doch zur erstklassigen wie spottbilligen Tennis-Simulation **Top Spin**! Mit 16 bekannten Racket-Cracks (u. a. Pete Sampras, Lleyton Hewitt, Martina Hingis) kämpfen Sie im umfangreichen Karriere-Modus um den ersten Weltranglistenplatz. An Grafik, Ballphysik und Steuerung gibt es bis auf eine unschöne Ausnahme nichts zu meckern: Egal ob Sie in Wimbledon oder bei den French Open aufschlagen, die Filzkugel springt auf allen Bodenbelägen nahezu identisch ab. Tennis-Fans sollten sich daran aber nicht stören und bei diesem Schnäppchen unbedingt zuschlagen! (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
82	76	85	85	84

RENNSPIEL

World Racing

PYRAMIDE | 15.07.2005 | USK OHNE | CA. € 10,-

BUDGET | TEST 09/03 So günstig sind Sie garantiert noch nie Mercedes gefahren: Für schlappe 10 Euro dürfen Sie bei **World Racing** mit dem gesamten Fuhrpark des Stuttgarter Autobauers Gas geben. Der Clou: Neben bekannten Serienmodellen stehen im Fuhrpark auch seltene Prototypen sowie legendäre Oldtimer. Sie schlüpfen in die Rolle eines leidenschaftlichen Rennfahrers und bekommen eine Chance als Testpilot. Ihr Ziel: zehn Kontrahenten zu verdrängen und zum Topfahrer aufzusteigen. Bis dahin gilt es, elf Karrierestufen zu erklimmen, indem Sie in Meisterschaftsrennen Punkte sammeln. Einziges Manko: Die etwas lahmen Computergegner, die häufig wie Perlen an der Kette um die Kurse brausen. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
77	79	80	51	72



GESUCHT! Die Sterne rechts informieren über Ihren Wanted-Level. Vier Sterne bedeuten, dass die Polizei Helikopter einsetzen wird, bei sechs Sternen rückt das Militär an.

ÜBER STOCK UND STEIN Banditen sausen mit einem Geldkoffer davon, Sie nehmen die Verfolgung über hügeliges Gelände auf. Ihre Beifahrerin schießt.

GTA San Andreas

Lange hieß der größte Abenteuerspielplatz Vice City, jetzt ist San Andreas die Nummer 1: Mehr Spielspaß auf größerem Raum gibt es nicht.

In Zeiten, in denen Action-Spiele immer kürzer werden, erscheint mit **San Andreas** ein eindrucksvoll umfangreicher Spielspaß-Gigant – und ein einzigartiger dazu: **San Andreas** ist das erste Computerspiel, das das Leben schwarzer Hauptdarsteller im Gangstermilieu schildert. Die Geschichte ist zwar voller Witz und Humor, aber ein Quäntchen Gesellschaftskritik steckt auch darin. Das macht **San Andreas** zu einem wertvollen Titel, der intelligent unterhält.

Im Mittelpunkt des Dramas steht einer, der den Absprung zunächst schafft: Um aus dem Verbrechersumpf der Stadt Los Santos herauszukommen, wandert Carl Johnson nach Liberty City aus, es soll ein Neuanfang werden. Als die Mutter fünf Jahre später stirbt, holt ihn die Vergangenheit ein. Man spricht von Mord. Carl reist dorthin zurück, wo ihn alle CJ nennen: nach Los Santos. Die Schwester freut sich über seine Rückkehr, doch Bruder Sweet bleibt niedergeschlagen: „Mal von der Tatsache abgesehen, dass unsere Mutter tot ist", sagt er und deutet auf ein weiteres Grab am Friedhof, „dort liegt Tony." Dann zeigt Sweet in andere Richtungen. „Und dort





KOLLATERALSCHADEN Gartenzäune stürzen ein, wenn sie von Kugeln getroffen werden. Die meisten Objekte in San Andreas sind jedoch unzerstörbar.

DRIVE-BY Streitereien werden in San Andreas nicht mit Worten beigelegt. Hier kommt es zu Feuergefechten auf offener Straße, meist aus dem fahrenden Wagen heraus.

Little Devil und Big Devil." Das ist der Moment, in dem CJ beschließt, Rache zu üben.

Gangsters for life

Die Intro-Sequenz ist vorüber, da kündigen quietschende Reifen einen heranrasenden Wagen an, aus dessen Fenster Männer mit Maschinenpistolen zielen. Es ist die Ballas-Gang, Quelle aller Probleme. Ihr erster Auftrag heißt: Nichts wie weg, bevor den Friedhof neue Grabsteine zieren. Ein herumstehendes Fahrrad ist die beste Fluchtmöglichkeit. Kaum in den Sattel gestiegen, macht sich Hektik breit. Hinter Ihnen ein Wagen mit plärrenden Gewehren, vor Ihnen die Freiheit: eine Großstadt, wie sie auch in Wirklichkeit existieren könnte.

Die stets sichtbare Minikarte ermöglicht die Orientierung, der blaue Punkt darauf ist Ihr Ziel. Mit den WASD-Tasten radeln Sie los, immer Ihren Freunden nach. Wiederholtes Drücken auf die Taste W lässt CJ heftig in die Pedale treten. Es erfolgt ein kurzer Geschwindigkeitsschub, dann geht CJ die Puste aus. Doch für den Anfang reicht es, die Ballas sind abgehängt.

In der Grove Street, Ihrem Unterschlupf, folgt die Lagebesprechung. Der Einfluss der Ballas nehme zu, ihr Drogenhandel auch. Schlichter gesagt: Ihre Gang, die Grove Street Families, hat nur noch wenig zu melden auf der Straße. Es wird Zeit, das Blatt zu wenden. Das beschließen CJs Bruder Sweet, der pausenlos kiffende Ryder und Big Smoke feierlich mit Handschlag: „Gangsters for life, brother!"

Respekt!

Ihr zweiter Auftrag ist weniger lebensgefährlich als der erste. Ein neuer Haarschnitt muss her, um die Zugehörigkeit zu den Grove Street Families zu besiegeln. Beim Friseur wählen Sie aus einer Reihe verfügbarer Schnitte einen aus, sei es Glatze mit Ziegenbart oder Elvis-Locke. Was bringt das, außer Identifikation mit der Hauptfigur? Der Respekt steigt, dargestellt durch einen Balken.

Respekt ist ein Maßstab unter Gangstern: Je anerkannter CJ ist, desto mehr Gangmitglieder lassen sich rekrutieren. Diese helfen Ihnen in kritischen Aufträgen, indem sie ins Auto einsteigen und selbstständig auf den Gegner schießen. Über Tastaturkommandos geben Sie Befehle zum Angriff oder Rückzug, Ihre Jungs spuren. Nett, aber meistens sind Sie solo unterwegs.

Respekt steigt nach jedem erfolgreich erledigten Auftrag. Missionen alleine reichen nicht, um den Balken bis zum An-



ABGEROLLT Im geduckten Zustand vollführt CJ eine Bodenrolle, sobald man die Cursor-Tasten nach links oder rechts betätigt. Auf diese Weise kann man feindlichem Feuer ausweichen.

GEGEN DAS GESETZ Die Polizisten sind keine Intelligenzbolzen, haben aber lichte Momente: Ein Cop verschanzt sich und schießt aus der Deckung.

schlag zu bringen. Kleinigkeiten wie Tattoos tragen auch ihren Teil dazu bei. In den Studios lassen Sie Motive in CJs Haut brutzeln; je aufwendiger das Bild, desto teurer der Spaß.

Typisch amerikanisch

Es gibt so viele Möglichkeiten der Charaktergestaltung, dass es eine Untertreibung wäre, von **San Andreas** als Action-Spiel zu sprechen. Es ist auch eine Lebenssimulation: Sie müssen essen, damit CJs Lebensenergie nicht in den Keller rutscht, und Sie brauchen anständige Kleidung, damit die Widersacher bei seinem Anblick nicht in schallendes Gelächter ausbrechen.

Gegessen wird typisch amerikanisch, das heißt: in Fast-Food-Restaurants. Entwickler Rockstar ließ keine Gelegenheit aus, diese Industrie auf die Schippe zu nehmen. So steht das Personal mit lächerlichem Burger-Hut oder Hühnerkostüm hinter den Theken und sagt sinngemäß Dinge wie: „Das Fleisch mag komisch schmecken, ist aber ungefährlich." Hinter jedem Satz die obligatorische Höflichkeitsfloskel „Sir", von den Sprechern gelangweilt und damit perfekt intoniert. Dieses Beispiel soll stellvertretend für viele andere stehen, die **San Andreas** zur besten Parodie auf Amerika machen, die es als Computerspiel gibt.

Man ist, was man isst

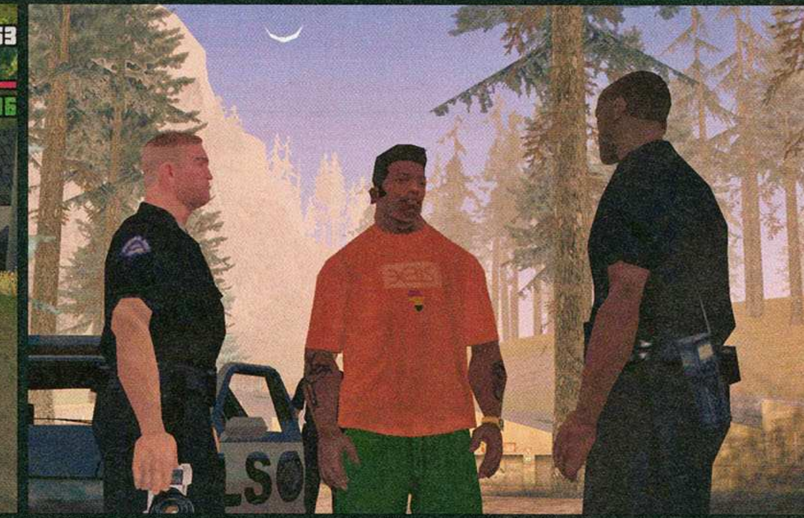
Nach regelmäßigem Pizza-Konsum steigt einerseits das Energie-Maximum an, doch andererseits auch der Bauchumfang. Irgendwann ist CJ so dick, dass seine Anwesenheit einen Schattenparkplatz für LKWs entstehen lässt. Okay, das war übertrieben, trotzdem sollten Sie ans Abnehmen denken. Und keine Angst, im Gegensatz zur Realität dauert es hier keine Monate, Übergewicht loszuwerden. In jedem der drei Stadtteile steht ein Fitnessstudio. Dort stemmen Sie Hanteln oder joggen auf Laufbändern, indem Sie wie verrückt auf Maus und Tastatur hämmern.

Was nach nerviger Pflichtausübung klingt, macht im Spiel süchtig: Wenn der Ausdauerwert nach einer Minute Dauerlauf ansteigt, fühlt man sich wie im Rollenspiel auf Leveljagd. Es ändern sich nicht nur Werte, sondern auch das Erscheinungsbild: Als Bodybuilder bewegt sich CJ schwerfälliger, an seiner Kleidung zeichnen sich Muskeln ab.

Das Fitnessstudio in Los Santos ist auch der Ort, wo Sie neue Angriffstechniken lernen. Wenn Sie in den Boxring steigen, beherrscht CJ eine Attacke aus dem Lauf – vorausgesetzt, Sie schaffen es, Ihren Trainer zu besiegen. Im Dojo von San Fierro lehren Karatemeister Sprungkicks, in Las Venturas gibt's wieder eine andere Ausbildung. Leider sind Combo-Attacken nur ausführbar, wenn man neben einem explodierten Atomkraftwerk groß geworden ist und über drei Hände verfügt. Schusswaffen bleiben ohnehin die bessere Wahl und wer unbedingt Bruce Lee sein möchte,



FRISCH GEMÄHT Der Mähdrescher gehört zu den ungewöhnlichsten Fahrzeugen, aber auch zu den stärksten: Hindernisse lassen sich damit einfach wegfegen.


KORRUPTE COPS Officer Tenpenny (rechts) gehört zu den fiesesten Charakteren in San Andreas: Er hängt CJ einen Mord an und lässt ihn nach seiner Pfeife tanzen.



AUSSTEIGER Autoklau ist GTA-Alltag: Einfach die F-Taste drücken, schon zerrt CJ den Fahrer aus dem Wagen heraus und hockt sich selber hinters Steuer.

passt die Tastaturbelegung eben manuell an.

Wie im Rollenspiel

Beinahe alles, was Sie tun, wirkt sich auf CJs Werte aus. Jagen Sie mit einem Flitzer über den Highway und Ihre Kontrolle übers Auto nimmt zu. Bei ausgiebiger Benutzung von Fahr- und Motorrädern erhöht sich die Chance, nach einer Kollision im Sitz zu bleiben. Selbst das Lungenvolumen ist trainierbar, wenn Sie regelmäßig Tauchgänge unternehmen. Und ja, ein Sprung ins kalte Wasser bedeutet im Gegensatz zu den Vorgängern nicht mehr das sofortige Game Over. Stattdessen breitet sich dann vor Ihnen eine Unterwasserwelt aus.

Auch der Umgang mit Waffen verbessert sich. Ein paar Schüsse mit der Pistole, der Uzi oder der Ak-47 reichen, um CJs Fähigkeit auf Gangsterlevel zu bringen. Das Nachladen geht schneller und Ziele lassen sich aus größerer Entfernung treffen.

Große Missionsvielfalt

San Andreas enthält mehr Missionen als **GTA 3** und **Vice City** zusammen und den Entwicklern ist das unglaubliche Kunststück gelungen, den Spieler ständig zu überraschen: Immer dann, wenn man glaubt, alles gesehen zu haben, kommt etwas Neues hinzu.

Die Missionen beginnen harmlos: Sie fahren CJs Freunde im Wagen herum, während sich diese über seinen Fahrstil amüsieren; Sie übersprühen Graffiti feindlicher Gangs, ohne sich

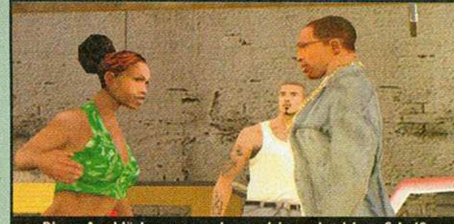


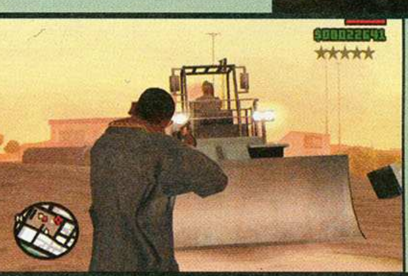
SCHWEINEHUND RAUSLASSEN Wer mag, darf in San Andreas völlig sinnfrei Chaos verbreiten: Etwas in der Gegend rumballern, schon geht's rund.

Gangster-Alltag: So laufen die Missionen ab

Nicht nur die Hauptdarsteller sind schwarz, sondern auch der Humor.

Carls Schwester trägt gerne knappe Oberteile. Die Bauarbeiter nebenan finden das ganz toll und äußern ihre Freude mit Sprüchen, die wir in diesem Heft nicht abdrucken können. Es wird Zeit, den Männern ein paar Manieren beizubringen ...





An der Baustelle angekommen, macht sich Carl auf die Suche nach einem passenden Fahrzeug mit hohem Zerstörungsfaktor. Ein Panzer ist nicht zu finden, also muss ein Bulldozer her. Eine Ladung Schrot veranlasst den Fahrer zum Aussteigen.

Ein paar Bauarbeiter stellen sich Carl in den Weg. Zwei Sekunden später liegen sie im Dreck, von der gewaltigen Schaufel erfasst. Gegen die Wucht des Aufpralls helfen auch die Helme nichts. Bald hat Carl die ganze Baustelle für sich allein ...





Das Zeitlimit von fünf Minuten läuft: Es gilt, alle herumstehenden Baucontainer platt zu walzen. Ein Kinderspiel! Vorausgesetzt, Carl fährt in seiner Raserei nicht gegen ein rotes Fass. Tut er es doch, kommt es zu einer gewaltigen Explosion.

Das Werk scheint vollendet, da ist eine Klospülung zu hören. Ein einsamer Bauarbeiter tritt aus dem Toilettenhäuschen, lässt den Blick schweifen und sperrt sich hastig wieder ein. Für diesen Feigling hat Carl eine ganz besondere Überraschung.





Der Bulldozer eignet sich ganz hervorragend, um das Klohäuschen fachmännisch in eine frisch ausgehobene Grube zu schieben. Dass sich das Opfer dabei schmutzig macht, ist seinen dumpfen Schimpflauten zu entnehmen.

Auf dem Bau findet Carl alles, was er zum Abschluss der Mission braucht: Einfach den Zementlaster in die richtige Position fahren und zuschauen, wie die Mischung die Grube füllt. Würden Sie Carls Schwester beleidigen?



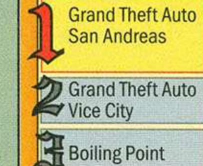
Die Alternativen zu San Andreas im Vergleich

Warum Vice City einen Tick schlechter ist – und wo Boiling Point steht.



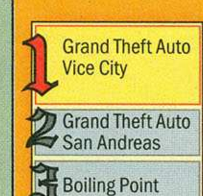
Komplexität

San Andreas ist zweifellos der dickste Genre-Mix: Hier vermischen sich Rennspiel, Lebenssimulation, Shooter und Rollenspiel miteinander, das Ergebnis ist gewaltig. Schön: Die Hauptmissionen von **Vice City** lassen sich locker in unter 20 Stunden schaffen, **San Andreas** ist etwa doppelt so umfangreich, die Nebenaufträge nicht einberechnet.



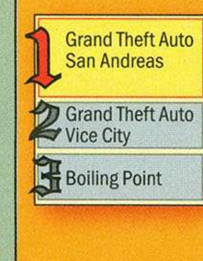
Steuerung

In fast allen Kategorien überflügelt **San Andreas** seinen Vorgänger, nur bei der Steuerung nicht. Die Verfolgungskamera beim Autofahren ist im Vergleich zu **Vice City** träger, was besonders in Kurven auffällt: Bis sich die Perspektive wieder hinter den Wagen schiebt, herrscht Crash-Gefahr. Dafür steuern sich die Vehikel allesamt sehr realistisch, wie in der **GTA**-Serie üblich. Anders die Fahrzeuge in **Boiling Point**: Dort ist die Steuerung sehr schwammig, die Fahrphysik hat nichts mit der Wirklichkeit zu tun.



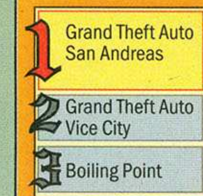
Balancing

Erinnern Sie sich an die verhängnisvolle Mini-Hubschrauber-Mission aus **Vice City**? Wer nur 20 Versuche brauchte, war gut. In **San Andreas** sind einige Aufträge zwar auch schwer, aber nicht unmenschlich hart – der hohe Frustfaktor des Vorgängers entfällt. **Boiling Point** landet auf dem letzten Platz. Nicht weil die Aufträge besonders schwer oder leicht wären, sondern wegen der Logikfehler und der Bugs: Manche Missionen gewinnen Sie, indem Sie sich einfach auf den Boden legen und abwarten.



Atmosphäre

Beim Spielen von **Vice City** fühlt man sich ins Miami der Achtziger versetzt, dem Radio-Soundtrack und dem Städtedesign sei Dank. Dass das Gangsta-Flair von **San Andreas** noch intensiver ist, liegt an den besseren Zwischensequenzen. Auch **Boiling Point** macht seine Sache gut: Die mexikanischen Städte wirken lebendig, der Dschungel bedrohlich. Nur die Sprecher arbeiten schlampig.



dabei erwischen zu lassen; Sie verfolgen einen Drogendealer durch Hinterhöfe; Sie befreien Gang-Mitglieder aus dem Knast; und Sie erleben Verfolgungsjagden durch enge Gassen mit dem Motorrad.

Je weiter Sie im Spiel fortschreiten, desto verrückter werden die Aufträge. Bald lässt sich CJ zu wahnwitzigen Taten überreden: zusammen mit Ryder die Waffen der US-Army klauen beispielsweise. Da sausen Sie dann mit dem Gabelstapler durch Fabrikhallen und laden unter Zeitdruck Kisten auf den Lieferwagen. Der steht draußen, wo Ryder die anrückende Armee mit einer erbärmlichen Handfeuerwaffe in Schach hält. Hinterher hechten Sie hinters Steuer und versuchen, das gefährlich wankende, weil voll beladene Vehikel in Sicherheit zu bringen. Das Militär hängt Ihnen dicht an den Fersen. Ihre Hupzeichen versteht Ryder als Signal, explosive Kisten auf die Straße zu werfen. Was für ein Wahnsinn!

Erhöhte Schweißbildung

Ein Markenzeichen der **GTA**-Serie ist der teils unverschämt hohe Schwierigkeitsgrad. Einige Missionen schafft man im Schlaf, andere haben das Potenzial, Haare ergrauen zu lassen – vor Ärger. Besonders ermüdend sind die Anfahrtswege: Wer zum zigsten Mal an einem Auftrag scheitert, muss immer wieder zum Startpunkt fahren, denn gespeichert wird nur im Unterschlupf. Das kann dauern, vor allem auf dem Land, wo sich die Straßen meilenweit zwischen den Orten erstrecken.

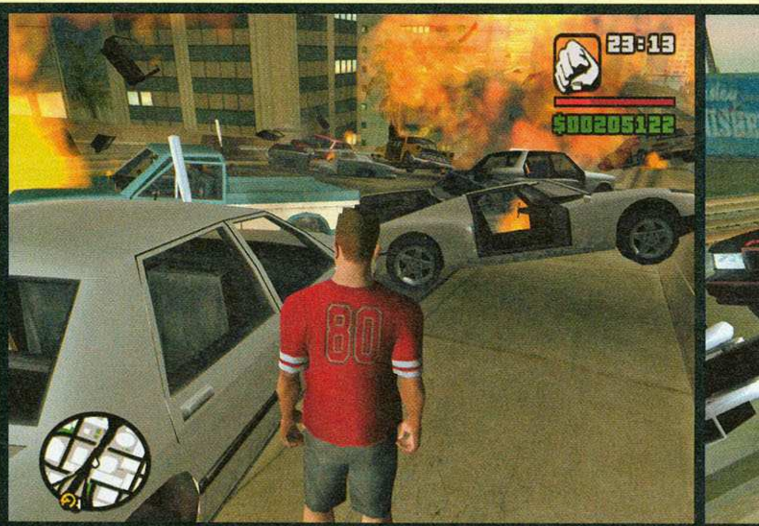
Doch **San Andreas** übt eine Faszination aus, die einen nicht loslässt: Man spielt so lange, bis die letzte Hürde genommen ist. Und siehe da: Zwar erscheinen einige Missionen auf Anhieb unbezwingbar, doch bei näherer Betrachtung erschließt sich der Lösungsweg. So lassen sich zum Beispiel meistens kugelsichere Westen aufstöbern, bevor es zu einer riskanten Schießerei kommt.

Reiseführer

Kein Entwickler schafft es besser als Rockstar, Stimmungen von Großstädten zu transportieren. In Los Santos fühlt man sich ins virtuelle Los Angeles versetzt: Auf der einen Seite wohnen die Privilegierten in Filmviertel Vinewood, auf der anderen die Armen in den Slums. San Fierro, der zweite Stadtteil, lässt sich mit San Francisco vergleichen: Hügelige Straßen verlaufen zwischen Wohnblocks, übers Meer spannt sich die kolossale Gant Bridge. Und fast immer hängt Nebel in der Luft. Der dritte Spielabschnitt heißt Las Venturas. Dort stehen Casinos, Hotelpaläste und Hochzeitskapellen im glimmenden Neonlicht, außen herum die Wüste – wie in Las Vegas. Premiere in einem **GTA**-Spiel feiert die Countryside: Wer von Los Santos aus lange genug nach Westen tuckert, landet mitten in der Pampa; weit und breit kein Hochhaus! Scheinbar endlos lange Straßen verbinden dort kleinere Ortschaften miteinander, in



EINE ZUGFAHRT, DIE IST LUSTIG ... Ein paar Ganoven stehen auf einem fahrenden Zug und wollen abhauen. Sie nehmen die Verfolgung auf.



MASSENKARAMBOLAGE Sämtliche Verkehrsregeln missachtend, parkt CJ seinen Wagen mitten auf dem Highway. Die Folgen sehen Sie im Bild.

denen die Leute gerne mit Cowboyhüten herumlaufen.

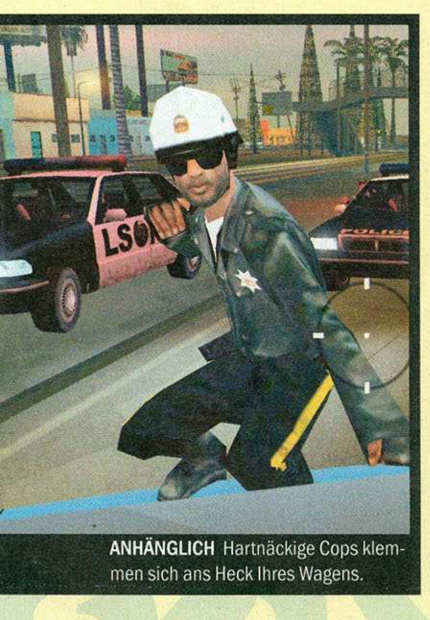
Technik fürs Museum

Grafisch wandelt **San Andreas** auf dem schmalen Grat zwischen veralteter Technik und gutem Stil. Viele Texturen sehen so unscharf aus, als wäre gerade erst die Zeit der 3D-Beschleuniger angebrochen. Betrachtet man Objekte aus der Nähe, so verursacht das Brechreiz. Selbst Reifen, die rund sein sollten, weisen etliche Kanten auf. Bäume und Büsche setzen sich aus zwei ineinander gekreuzten Bitmap-Bildern zusammen – das ist einfach nicht mehr zeitgemäß.

Trotzdem macht das Spiel eine gute Figur, denn das Design der Städte wiegt die veraltete Technik auf. Hinzu kommen elegante Farbfilter: Geht die Sonne unter, legt sich ein schillerndes Rot über Straßen, die Luft flimmert in der Abendhitze. Bei Regen nimmt das Bild einen grobkörnigen Look an. In der Nacht leuchten Autoscheinwerfer in die Dunkelheit hinein. Schön auch das Geschwindigkeitsgefühl: Ab einem bestimmten Tempo verschwimmen die Umrisse der Umgebung.

Phänomenaler Sound

In den Zwischensequenzen vor Missionsbeginn brillieren Spielfiguren, die so gut animiert und vertont sind, dass sie sich ins Gedächtnis einprägen. Sie alle haben eine einzigartige Gestik und Art zu reden. Die Sprecher treffen stets den richtigen Ton, was verständlich ist, wenn man sich die Besetzung ansieht: Samu-



ANHÄNGLICH Hartnäckige Cops klemmen sich ans Heck Ihres Wagens.

San Andreas, der Staat der unbegrenzten Möglichkeiten

In San Andreas kann man allerhand Sinn und Unsinn treiben. Eine kleine Auswahl der Möglichkeiten:

Das Fahrrad eignet sich für Kunststückchen. Je gewagter der Stunt, desto mehr Geld gibt's als Belohnung.

In den Nachtclubs lässt CJ die Hüften kreisen. Damit er sich nicht lächerlich macht, müssen Sie Tasten im richtigen Zeitpunkt drücken.

Was hätten Sie denn gern? Bessere Reifen? Einen neuen Turbo? Artwork auf der Motorhaube? In der Werkstatt gibt's alles.

In San Andreas wird nicht zum Spaß Billard gespielt, hier geht's um Geld. Legen Sie vorher einen Einsatz fest!

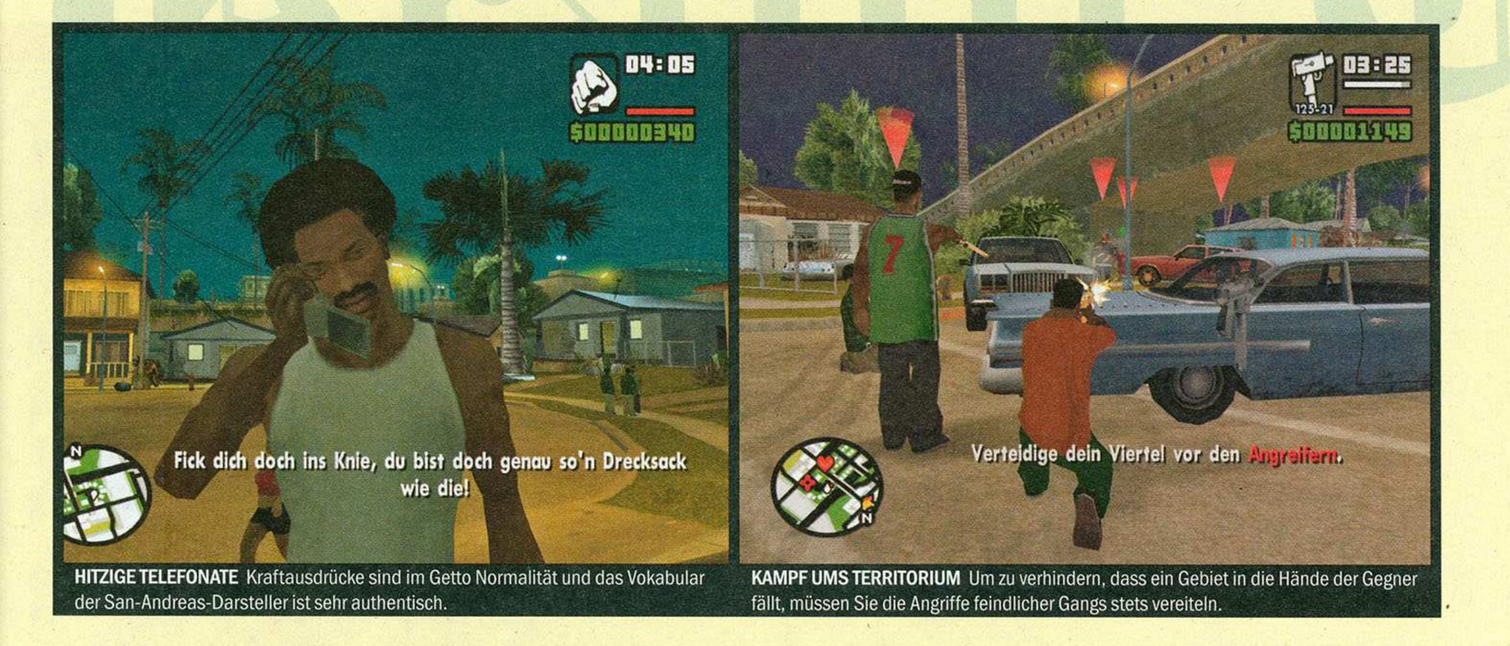
Beim Basketball zählt Fingerspitzengefühl: Die Leertaste regelt die Wurfstärke.

Training im Fitnessstudio lohnt sich, nicht nur der Figur wegen: Bald rennt CJ den Polizisten auf der Straße mühelos davon.

Tattoos kosten Geld, schaffen aber Respekt: Je mehr Ansehen CJ genießt, desto mehr Gang-Mitglieder lassen sich rekrutieren.

Im so genannten Dirtring dürfen Sie Ihre Motorradkünste unter Beweis stellen: Sie fahren über Hindernisse, während die Zeit läuft.

Beim Friseur werden die Haare in Form gebracht. Der Schnitt beeinflusst, wie gut CJ bei Frauen ankommt.



HITZIGE TELEFONATE Kraftausdrücke sind im Getto Normalität und das Vokabular der San-Andreas-Darsteller ist sehr authentisch.

KAMPF UMS TERRITORIUM Um zu verhindern, dass ein Gebiet in die Hände der Gegner fällt, müssen Sie die Angriffe feindlicher Gangs stets vereiteln.

el L. Jackson als korrupter Cop, Peter Fonda als Hippie und James Woods als Gangster Mike Toreno. Hauptdarsteller CJ wird von dem relativ unbekannten Rapper Young Maylay vertont, einem – wie sich herausstellt – wahren Naturtalent. Kein einziges Wort der umfangreichen Sprachausgabe ist ins Deutsche synchronisiert, bloß Untertitel helfen beim Verständnis.

Der **GTA**-typische Radio-Soundtrack umfasst eine breite Palette an Musik-Genres: Hip-Hop, Funk, Country, Rock, Soul, Reggae, House, dazu kommen Talk-Sender, in denen übergeschnappte Moderatoren absurde Humor-Shows abziehen. Wenn Sie von Interpreten wie Public Enemy, David Bowie, Ice Cube, Depeche Mode, Cypress Hill oder Rod Stewart nichts hören möchten, können Sie Ihre eigene MP3-Sammlung ins Spiel einbauen.

Zielen mit Maus

Gegenüber der Konsolenfassung wurde die Steuerung an den PC angepasst, das heißt: Maus und Tastatur statt Gamepad-Horror. Das ist vor allem beim Zielen ein unschätzbarer Vorteil. Missionen, die in der PS2-Version das Prädikat „nahezu unschaffbar" trugen, meistern Sie in der PC-Fassung mühelos.

Leider wurde die katastrophale Flugzeugsteuerung beibehalten. Fliegen heißt in **San Andreas** fluchen. Die einzige Möglichkeit, etwa einen Helikopter in der Luft zu halten: tief durchatmen, die nervöse Maussteuerung im Optionsmenü deaktivieren und das Beste geben. **San Andreas** ist so gut, dass man einige Qualen auf sich nimmt.

Träge Kameraführung

Die Kamerasteuerung erweist sich beim Autofahren als leicht problematisch. In **San Andreas** dienen Mausbewegungen der Rundumsicht, was eine gute Sache wäre, wenn sich die Ansicht im Anschluss sofort wieder hinters Heck schieben würde. Doch sie bleibt für eine Sekunde starr. Man sieht also kaum, wo man hinfährt. Nehmen Sie die Hand am besten sofort von der Maus, sobald Sie in einen Wagen steigen, dann wird die automatische Kameraführung nur bei einem Erdbeben ausgehebelt.

Mit einem Problem müssen Sie leben: Nach scharfen 180-Grad-Wendungen bleibt die Kamera zuerst starr nach vorne gerichtet, was in diesem Fall hinten ist: Sie schauen auf die Frontscheibe. Erst beim Anfahren schiebt sich die Perspektive allmählich wieder hinters Fahrzeug, lässt sich für diesen Wechsel aber unverständlich viel Zeit. Bis man sieht, was vor einem liegt, kommt es leicht zu Unfällen.

Doch das sind Detailprobleme, die nur der Vollständigkeit halber erwähnt werden sollen. An der spielerischen Güte kratzen sie wenig. **San Andreas** ist ein großes Spiel voller Humor und verrückter Charaktere, die man wegen ihrer Eigenarten ins Herz schließt. Wenn sich Rockstar weiterhin qualitativ von Titel zu Titel steigert, dann steht Computerspielern eine rosige Zukunft bevor. (tw)



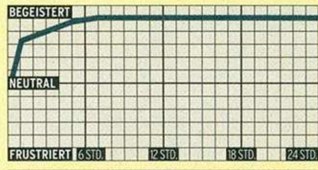
ÜBERFLIEGER Am Ende des Spiels darf CJ sogar in einen Kampfjet einsteigen und die Welt von oben betrachten. Imposante Sichtweite!

SPEDITEUR DER BESONDEREN ART Wer Geld dazuverdienen möchte, transportiert illegale Ware von A nach B. Die Polizei unternimmt alles, um den Lastwagen zu stoppen.

IM WETTBEWERB

 GRAND THEFT AUTO VICE CITY TEST IN PCG 07/03	 BOILING POINT TEST IN PCG 07/05	 GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS TEST IN PCG 08/05
	TECHNIK	
BEFRIEDIGEND (73%)	**BEFRIEDIGEND** (74%)	**BEFRIEDIGEND** (75%)
+ Sehr detaillierte und stimmige Spielwelt + Hohe Sichtweite + Fetzige Motorengeräusche – Teils sehr unscharfe Texturen – Kantige Objekte, veraltete Grafikeffekte	+ Hohe Weitsicht + Hübsche Wassereffekte + Fließende Tag-und-Nachtwechsel – Klobige Fahrzeuge – Detailarme Texturen	+ Schöne Effekte: Unschärfe, Hitzeflimmern + Teilweise sehr hoch aufgelöste Texturen + Authentische Motorengeräusche – Kantige Objekte, viele unscharfe Texturen – Vereinzelt Sound-Probleme und Abstürze
	ATMOSPHÄRE	
SEHR GUT (93%)	**BEFRIEDIGEND** (77%)	**SEHR GUT** (94%)
+ Spannende Szenarien in einer riesigen Stadt + Authentisches 80er-Jahre-Flair + Professionelle, filmreife Sprachausgabe + Sieben Stunden grandioser Soundtrack + Humorvolle Dialoge	+ Spannende Story + Riesige, lebendige Spielwelt + Zwischensequenzen in Spielgrafik – Langweilige Dialoge – Billig wirkender Soundtrack	+ Vier Spielabschnitte mit eigenem Flair + Zehn Stunden Radio-Soundtrack + Sympathische, lebensechte Charaktere + Profi-Sprecher für grandiose Dialoge + Coole Gangster-Atmosphäre
	SPIELDESIGN	
SEHR GUT (90%)	**BEFRIEDIGEND** (76%)	**SEHR GUT** (91%)
+ Extrem umfangreich (viele Bonusmissionen) + Sehr abwechslungsreiche Hauptmissionen + Offenes Spieldesign – Unausgeglichener Schwierigkeitsgrad – Mehr Story-Missionen wären schön gewesen	+ Abwechslungsreiche Aufträge + Hohe Handlungsfreiheit + Interessantes Diplomatiesystem – Mangelhafte KI – Viele Logikfehler	+ Extrem große Handlungsfreiheit + Viele Lösungsmöglichkeiten für Missionen + Fantastisches Städtedesign – Unausgewogener Schwierigkeitsgrad – Probleme bei Steuerung (v. a. beim Fliegen)
	MULTIPLAYER	
- (-%)	- (-%)	- (-%)
Kein Mehrspieler-Modus vorhanden	Kein Mehrspieler-Modus vorhanden	Kein Mehrspieler-Modus vorhanden
	SPIELSPASS	
SEHR GUT (91%)	**BEFRIEDIGEND** (73%)	**SEHR GUT** (93%)

MOTIVATIONSKURVEN



Spieldauer (Einzelspieler): 20 Stunden

Spieldauer (Einzelspieler): 50 Stunden



Spieldauer (Einzelspieler): 50 Stunden







1 Ah, Los Santos bei Nacht! Die ersten Stunden sind überwältigend, weil es so viel zu entdecken gibt. Doch das Beste ist die Story. Man wird sofort reingezogen.

2 Könner (!) brauchen rund sechs Stunden, bis sie Los Santos verlassen und die Countryside erreichen. Die Atmosphäre dort ist völlig anders. Genial!

3 San Fierro ist die dritte Station. Erstaunlich: Trotz der hohen Anzahl an Missionen bleiben diese stets abwechslungsreich; die Lust zum Weiterspielen lässt nicht nach.

4 Die Story bleibt spannend und immer mehr Gebiete werden zugänglich. Am Ende landen Sie im Glücksspielparadies Las Venturas – wieder ein neues Spielerlebnis.

LEISTUNGS-CHECK

PROZESSOREN ▼ / GRAFIKKARTEN ►		KLASSE 1 (Radeon 9000/9200, Geforce FX 5200 Ultra, Geforce 6200, Radeon X300-Serie) 800x600	KLASSE 1 1.024x768	KLASSE 2 (Radeon 9600 Pro/XT, Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600) 1.024x768	KLASSE 2 1.280x1.024	KLASSE 3 (Radeon 9800 Pro/XT, Geforce 5950 Ultra, Geforce 6600 GT, Radeon X700/X800 (SE)) 1.024x768	KLASSE 3 1.280x1.024	KLASSE 4 (Radeon X800/850 Pro/XT, Geforce 6800 (GT/Ultra)) 1.024x768	KLASSE 4 1.280x768 QUALITÄTSMODUS*
ab 1.000 MHz	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 1.500 MHz oder XP 1500+	MIN. DETAILS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel
ab 2.000 MHz oder XP 2000+	MIN. DETAILS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
ab 3.000 MHz oder XP 3000+	MIN. DETAILS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

RAM ▼: 128 MB (Unzumutbar) · 256 MB (Akzeptabel) · 512 MB (Optimal) · 1.024 MB (Optimal)

TUNING-TIPPS
Bereits mit einer 2,3-GHz-CPU, 512 MByte RAM und einer Radeon 9600 XT können Sie ruckelfrei mit allen Details spielen. DX7-Grafikkarten wie eine Geforce2/4 MX 440 werden nicht unterstützt. Ist Ihr 3D-Beschleuniger den Hardwareanforderungen nicht gewachsen, sollten Sie die Auflösung oder die Distanz-Darstellung reduzieren.

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü werden 2fache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS

CA. € 50,-
09.06.2005

THOMAS WEISS



„Grand Theft Auto: San Andreas ist endlich da – und alle Spielspaßglocken bimmeln!"

San Andreas holt sich das Beste aus vielen Genres. Es ist umfangreich wie ein Rollenspiel, abwechslungsreich wie ein Ego-Shooter und es erzeugt das Geschwindigkeitsgefühl guter Rennspiele. Nicht auszudenken, was es für ein Spiel wäre, wenn die Grafik nicht im Schatten moderner 3D-Engines stehen würde. Am meisten haben mich die Zwischensequenzen verblüfft: Hier agieren die schrulligsten, boshaftesten und zugleich liebenswürdigsten Charaktere. Was die Dialogschreiber für Einfälle hatten: einfach fantastisch. Falls Sie noch Ihr Urlaubsziel 2005 suchen: Ich empfehle San Andreas, dahin geht's schon für rund 50 Euro.

DIRK GOODING



„Was Rockstar anpackt, wird zum Lehrstück. Hier: Wie man Atmosphäre erzeugt."

Ich kenne kein Singleplayer-Spiel, dessen Welt mehr SPM (Sehenswürdigkeiten pro Meter) bietet als **San Andreas**. Hier steckt so viel zum Entdecken drin, dass ich mich wie Alice im Wunderland fühle: In Las Venturas laufen Elvis-Imitatoren über den Strip, in Los Santos tanzen Halbnackte am Strand zum Hip-Hop, der dumpf aus Gettoblastern dröhnt – das waren zwei Beispiele von hundert möglichen. Nicht nur das Drumherum stimmt, auch die Missionen: Jeder Auftrag stellt neue Herausforderungen und die Story bleibt bis zum Ende eine Achterbahnfahrt mit Loopings. Ich bin neugierig, wie sich Rockstar beim nächsten Produkt steigern will.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Rockstar
Studionote: Sehr gut
Publisher: Take 2
Sprache (Handbuch): Englisch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/-/-
USK-Alterseinstufung: Ab 16 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.300 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 1.800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 2.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Drei riesige, frei begehbare Städte
+ Prägnante Charaktere, grandiose Dialoge
+ Phänomenal gute Sprachausgabe
– Grafik nicht mehr auf dem aktuellen Stand
– Übertrieben umständliche Flugzeugsteuerung

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
93	Grafik	Befriedigend (75)
	Sound	Sehr gut (96)
	Steuerung	Gut (80)
	Mehrspieler	- (-)

WÜSTENFÜCHSE In Battlefield 2 kämpfen Sie als US-Marinesoldat für Amerika und greifen auf ein extrem modernes Waffenarsenal zurück.



Battlefield 2

Träume aus tausendundeiner Schlacht: Battlefield 2 bietet die aufregendsten Multiplayer-Gefechte aller Zeiten.

Schweden ist nicht nur für sichere Autos, den Elchtest oder Ikea-Möbel berühmt. Auch einer der beliebtesten Multiplayer-Shooter der letzten Jahre stammt aus dem hohen Norden. Die Rede ist von **Battlefield 1942**, das beklemmende Weltkriegsgefechte für bis zu 64 Spieler lieferte und obendrein Fahrzeuge im Genre salonfähig machte. Egal ob es sich um riesige Schlachtschiffe, U-Boote, Kampfpanzer oder Jagdflieger handelte – beinahe jedes Gefährt aus dem Zweiten Weltkrieg wartete nur darauf, bemannt zu werden. Seit Digital Illusions 2002 mit **Battlefield 1942** neue Maßstäbe setzte, erscheint kaum ein hauptberuflicher Mehrspieler-Shooter mehr ohne Vehikel. Sogar in der **Unreal Tournament**-Serie brauchen Sie seit **UT 2004 (dt.)** nicht mehr auf einen fahrbaren Untersatz zu verzichten. Natürlich ebenso wenig in **Battlefield Vietnam**, dem inoffiziellen zweiten **Battlefield**-Titel. Einen ähnlich großen Anklang wie **Battlefield 1942** fand das Dschungelabenteuer allerdings nicht. Große Neuerungen blieben – abgesehen vom Szenario – aus. Außerdem schwor die Mod-Community dem guten, alten **Battlefield 1942** die Treue. Schließlich hatte man gleich mehrere richtig gute Eisen im Feuer, allen voran **Desert Combat**.

Kein weiteres Add-on

Da **Battlefield 2** nahezu dasselbe Szenario wie das ehrgeizige Fanprojekt behandeln sollte, nämlich eine Art Irakkrieg, beschloss Digital Illusions, mit den Hobbyprogrammierern gemeinsame Sache zu machen, und kaufte die Trauma Studios auf. So hatte man eine kompetente Kraft an der Seite, die bereits viel Erfahrung mit der modernen Kriegsführung am PC gesammelt hatte. Aber keine Sorge, **Battlefield 2** erweckt alles andere als den Anschein einer Modifikation für **Battlefield 1942**. Bereits ein erster Blick macht deutlich: Hier handelt es sich tatsächlich um einen echten Nachfolger und nicht erneut um eine Erweiterung zum Vollpreis. Digital Illusions stampfte die bewährte Technik aus **Battlefield 1942** beziehungsweise **Battlefield Vietnam** ein und schuf stattdessen eine nagelneue Grafik-Engine, die traumhaft schöne Spielumgebungen und bombastische Spezialeffekte auf den Monitor zaubert. Aber auch beim Gameplay hat sich einiges getan. Ein Commander soll beispielsweise das Teamspiel auf öffentlichen Servern fördern und die Charakterklassen wurden auf sieben durchdachte Berufe aufgestockt. Mehr zu diesen Themen später. Was das Szenario anbelangt, wid-

SIND SIE SOLO?

Was bietet Battlefield 2 Einzelspielern? Wie clever sind die Bots?

Eine spannende Einzelspielerkampagne mit Story und Zwischensequenzen suchen Sie in **Battlefield 2** etwa so vergeblich wie eine moderne Ausrüstung bei der Bundeswehr. Kein Wunder, schließlich ist **Battlefield 2** ebenso wie seine Vorgänger auf Internet- und Netzwerkschlachten ausgelegt. Dennoch gucken Sie nicht gleich in die Röhre, wenn ein Bagger Ihre Leitung ins World Wide Web kappen sollte. Mit 15 Bots dürfen Sie Ihre Fähigkeiten auf zehn der zwölf Karten trainieren. Zu mehr als zu Übungszwecken dient der Offline-Part aber nicht. Dafür ist die KI der Bots einfach zu schwach. Die Computergegner sind besseres Kanonenfutter und legen nicht sonderlich viel Teamgeist an den Tag. Rufen Sie beispielsweise Verstärkung, schickt Ihnen der Commander prompt einen Artillerieschlag auf Ihre Position. Sehr intelligent!



BANDBREITE

Bei Nutzern eines DSL-Volumentarifs könnte unter Umständen die Providerrechnung am Ende eines Monats höher als gedacht ausfallen. Denn **Battlefield 2** jagt pro Stunde zwischen 50 und 60 Megabyte durch die Leitung. Da kommen rasch ein paar Gigabyte im Monat zusammen.

IRAKKONFLIKT Die Koaliton des Mittleren Ostens (MEC) setzt vornehmlich russisches Kriegsgerät ein, etwa den T-90 (Panzer) oder die Mi-28 Hind.

met sich **Battlefield 2** zum einen Kampfhandlungen in der arabischen Welt; eine Koalition des Mittleren Ostens (MEC) kämpft gegen die USA in der Wüste. Zum anderen lassen die Amerikaner in einem fiktiven Konflikt mit China die Waffen sprechen. Das alte Kriegsgerät aus **Battlefield 1942** hat also ein für alle Mal ausgedient. Sie ziehen mit den modernsten Errungenschaften der Rüstungsindustrie in die Schlacht.

Bewährter Spielmodus

Herzstück von **Battlefield 2** ist der aus den Vorgängern bekannte Eroberungs-Modus für maximal 64 Spieler. Sie sind siegreich, sobald entweder alle Basen eingenommen wurden oder der Gegner keine Verstärkung mehr aufs Feld werfen kann, da ihm die Respawn-Tickets ausgegangen sind. Ein äußerst simples und dennoch sehr spaßiges und spannendes System. Von weiteren Spielvarianten fehlt allerdings jede Spur. Nicht einmal Deathmatch oder King of the Hill haben es in **Battlefield 2** geschafft. Selbst der von Digital Illusions im Vorfeld angekündigte Modus Support Lines fehlt überraschenderweise. Schade, etwas Abwechslung wäre sicherlich wünschenswert gewesen. Aber seien wir ehrlich: Wer hat schon bei **Battlefield 1942** etwas anderes als die geniale „Eroberung" gespielt? Vielleicht schießt Digital Illusions Support Lines in einem Update nach. Die Schaltfläche zur Auswahl diverser Spielmodi existiert schließlich bereits im Servermenü. Auch wenn man dort bislang nur einen Eintrag, nämlich Eroberung, antrifft.

Häuserkampf hoch drei

Exakt ein Dutzend Karten haben die schwedischen Leveldesigner **Battlefield 2** spendiert. Sieben davon entführen Sie in die Wüste, wo Sie wahlweise aufseiten der US Marines oder der Terroristenpartei kämpfen. Trotz des staubigen Szenarios ist für jede Menge Abwechslung gesorgt. Selbst die drei reinen Stadtkarten unterscheiden sich enorm voneinander. In Sharqi Peninsula dreht sich alles um einen TV-Sender, der von einem verschlafenen Feriennest am Persischen Golf aus Propaganda macht. Hotels, Ferienwohnungen, eine Uferpromenade und im Bau befindliche Hochhäuser kennzeichnen diese interessante Map. Ganz anders sieht Strike at Karkand aus. Hier spielen sich die Gefechte in einem dreckigen Industrieviertel ab. Doch damit nicht genug: Draußen wütet ein Sandsturm, der das Setting gespenstisch wirken lässt.

WIE HABEN WIR GETESTET?

Kann man einen Mehrspieler-Shooter überhaupt vor dem Verkaufsstart ausgiebig testen? Wir schaffen Klarheit.

Knapp einen Monat vor Release traf die Testversion zu **Battlefield 2** in der Redaktion ein. Problem: Da das Spiel ja noch nicht am Markt war, fehlten natürlich die Spieler. Und einen Multiplayer-Shooter nur anhand von Bots zu bewerten, wäre nicht sonderlich seriös. Also nahmen wir **Battlefield 2** zunächst im Netzwerk mit zwölf Spielern unter die Lupe. Mit von der Partie waren unter anderem die PC-Games-Redakteure Benjamin Bezold und Christian Sauerteig, Tipps&Tricks-Experte Ansgar Steidle, **Battlefield**-Veteran Harald Wagner, Militärfachmann Marco Leibetseder sowie unsere Praktikanten Andreas Graul und Boris Gojic. So weit, so gut. Was allerdings auf den größeren Karten abgeht und ob das Teamplay mit dem Commander auch dann funktioniert, wenn sich die Leute nicht in einem Raum gegenübersitzen und absprechen können, ließ sich zu diesem Zeitpunkt nicht beurteilen. Glücklicherweise richtete EA wenige Tage später einen Test-Server für die europäische Fachpresse ein. Es dauerte nicht lange und rund 32 Leute tummelten sich im Internet. Idealer hätten die Bedingungen für einen fundierten und ausführlichen Test kaum sein können. Einzig und allein über den Netzcode konnten wir keine genauere Aussage treffen. Das ist erst dann möglich, wenn die Server unter Volllast laufen. Deshalb informieren wir Sie in der kommenden Ausgabe über etwaige Performance-Probleme.

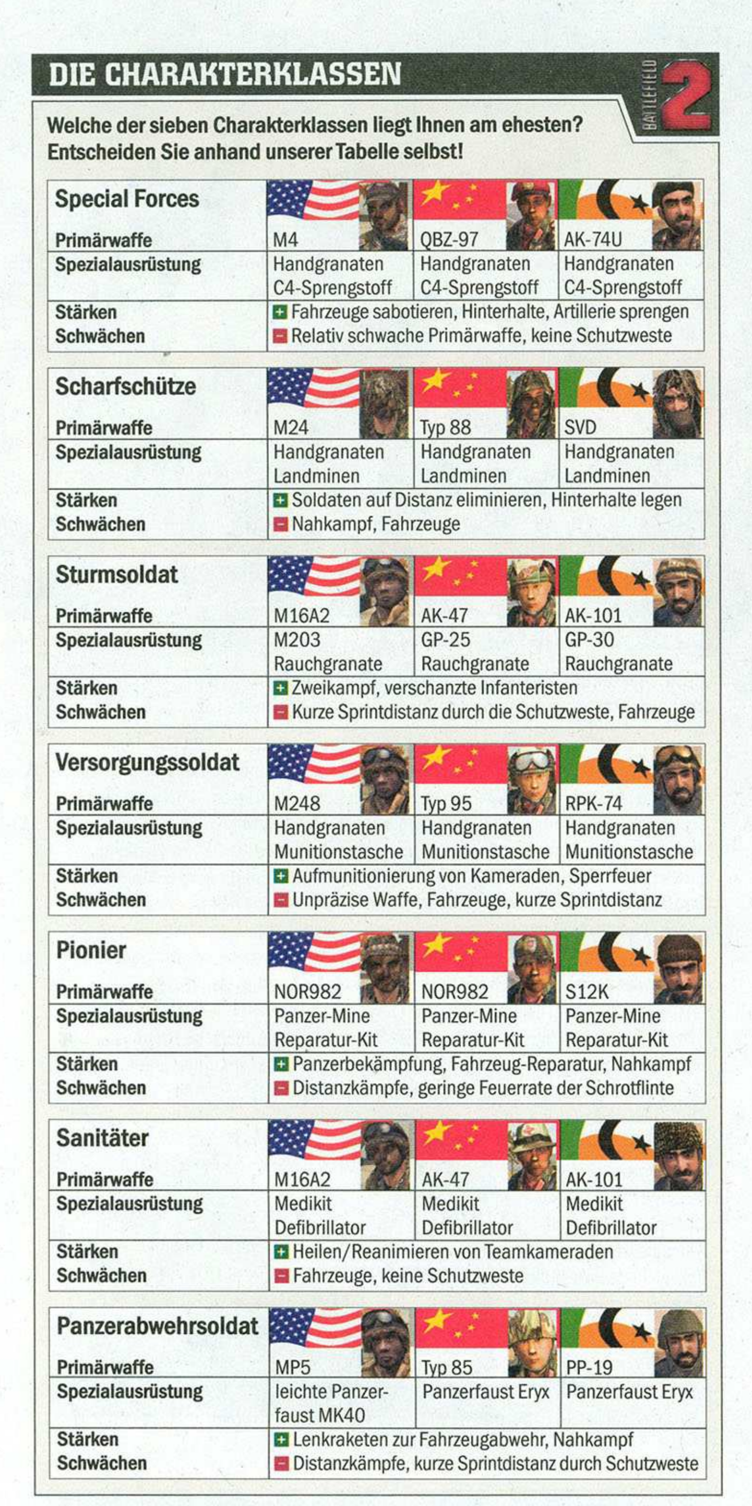




WASSERWACHT Startende Jets sind leichtes Futter für Amphibienfahrzeuge. Deshalb patrouillieren wir das Gewässer unmittelbar vor dem Flugzeugträger.

DIE CHARAKTERKLASSEN

Welche der sieben Charakterklassen liegt Ihnen am ehesten? Entscheiden Sie anhand unserer Tabelle selbst!



Special Forces	USA	China	MEC
Primärwaffe	M4	QBZ-97	AK-74U
Spezialausrüstung	Handgranaten C4-Sprengstoff	Handgranaten C4-Sprengstoff	Handgranaten C4-Sprengstoff
Stärken	+ Fahrzeuge sabotieren, Hinterhalte, Artillerie sprengen		
Schwächen	– Relativ schwache Primärwaffe, keine Schutzweste		

Scharfschütze	USA	China	MEC
Primärwaffe	M24	Typ 88	SVD
Spezialausrüstung	Handgranaten Landminen	Handgranaten Landminen	Handgranaten Landminen
Stärken	+ Soldaten auf Distanz eliminieren, Hinterhalte legen		
Schwächen	– Nahkampf, Fahrzeuge		

Sturmsoldat	USA	China	MEC
Primärwaffe	M16A2	AK-47	AK-101
Spezialausrüstung	M203 Rauchgranate	GP-25 Rauchgranate	GP-30 Rauchgranate
Stärken	+ Zweikampf, verschanzte Infanteristen		
Schwächen	– Kurze Sprintdistanz durch die Schutzweste, Fahrzeuge		

Versorgungssoldat	USA	China	MEC
Primärwaffe	M248	Typ 95	RPK-74
Spezialausrüstung	Handgranaten Munitionstasche	Handgranaten Munitionstasche	Handgranaten Munitionstasche
Stärken	+ Aufmunitionierung von Kameraden, Sperrfeuer		
Schwächen	– Unpräzise Waffe, Fahrzeuge, kurze Sprintdistanz		

Pionier	USA	China	MEC
Primärwaffe	NOR982	NOR982	S12K
Spezialausrüstung	Panzer-Mine Reparatur-Kit	Panzer-Mine Reparatur-Kit	Panzer-Mine Reparatur-Kit
Stärken	+ Panzerbekämpfung, Fahrzeug-Reparatur, Nahkampf		
Schwächen	– Distanzkämpfe, geringe Feuerrate der Schrotflinte		

Sanitäter	USA	China	MEC
Primärwaffe	M16A2	AK-47	AK-101
Spezialausrüstung	Medikit Defibrillator	Medikit Defibrillator	Medikit Defibrillator
Stärken	+ Heilen/Reanimieren von Teamkameraden		
Schwächen	– Fahrzeuge, keine Schutzweste		

Panzerabwehrsoldat	USA	China	MEC
Primärwaffe	MP5	Typ 85	PP-19
Spezialausrüstung	leichte Panzerfaust MK40	Panzerfaust Eryx	Panzerfaust Eryx
Stärken	+ Lenkraketen zur Fahrzeugabwehr, Nahkampf		
Schwächen	– Distanzkämpfe, kurze Sprintdistanz durch Schutzweste		

DAS KÖNNEN SIE ZERSTÖREN

Im Gegensatz zu **Söldner** lässt sich die Spielwelt von **Battlefield 2** nicht in ihre Einzelteile zerlegen. Bäume halten Explosionen ebenso stand wie Häuser oder Mauern. Einzig und allein ein paar Brücken (s. Abb.), die auf der Karte markiert sind, sowie Verschläge in Zäunen können Sie mit C4-Sprengstoff beziehungsweise Handgranaten zerbröseln. Glauben Sie aber nicht, dass Sie dadurch womöglich dem Gegner den Weg über einen Fluss versperren: Denn der Pionier repariert Übergänge in Sekundenschnelle mit dem Schraubenschlüssel.





BÖSE ÜBERRASCHUNG Damit hatte keiner gerechnet: Plötzlich taucht ein chinesischer WZ-10 Hubschrauber hinter den Bäumen auf und zerlegt unseren M6 Bradley.

Das typische Klischee einer orientalischen Stadt erfüllt Mashtuur City mit seinen Bauwerken im morgenländischen Stil am besten. Den Mittelpunkt dieser Karte bildet eine bezaubernde Moschee. Auch wenn die drei Karten optisch sehr verschieden sind, eines ist allen gemein: der Häuserkampf. Aufgrund der verwinkelten Levelarchitektur haben es Panzer und Fahrzeuge besonders schwer. Hinter jeder Ecke könnte ein Hinterhalt lauern. Aber auch Infanteristen leben gefährlich: Die zahlreichen Balkone und Dächer bieten ein wahres Eldorado für Scharfschützen. Glücklicherweise sind die Sniper nicht übermächtig. Drei Treffer sind vonnöten, um einen Soldaten über den Jordan zu schicken. Es sei denn, eine Kugel erwischt den Kopfbereich. Dann fällt unverzüglich der Vorhang.

Ab in die Wüste

So richtig austoben können sich Piloten von Kampfhubschraubern, Düsenjets und Panzern bei den restlichen Orientlevels. Denn hier lassen Sie die engen Gassen der Städte hinter sich und unternehmen einen Abstecher aufs Land. Sehr beeindruckend fällt beispielsweise die gewaltige Kulisse von Kubra Dam aus. Ein riesiger Staudamm verbindet zwei Gebirgszüge miteinander, im vertrockneten Flussbett liefern sich F-15 Eagles und SU-35 Flankers atemberaubende Dogfights in **Top Gun**-Manier. Ins kühle Nass schickt Sie **Battlefield 2** während der Operation Wetlands. In der Abenddämmerung sollen die Marines eine Inselgruppe einnehmen. Die Schlüsselrolle spielen auf dieser dunklen Karte neben Schlauchbooten der Radpanzer LAV-25 Piranha beziehungsweise sein russisches Pendant, der BTR-90. Beide Einheiten eignen sich aufgrund ihrer Amphibieneigenschaften auch perfekt für die weiten Sumpflandschaften von Zatar Wetlands. Einen Hauch von Urlaub versprüht die Map Golf von Oman (auch in der spielbaren Demo enthalten). Spätestens wenn T-90 Kampfpanzer über den Strand rumpeln, ist die Träumerei aber vorbei. Eine Besonderheit dieses abwechslungsreichen Szenarios ist ein amerikanischer Flugzeugträger der Wasp-Klasse, der vor dem Strand vor Anker liegt und gleichzeitig die uneinnehmbare Hauptbasis der Marines bildet. Von hier aus starten der F-35 Joint Strike Fighter, AH-1 Super Cobras und UH-60 Blackhawks. Trotz dieser augenscheinlichen Militärübermacht gerät die Spielbalance – wie auch auf den anderen Schauplätzen – nicht aus dem Lot. Der Gegner greift von einem abgelegenen Luftstützpunkt aus auf ebenso mächtige Kriegsmaschinerien russischer Bauart zurück.

China-Kracher

Vom Nahen in den Fernen Osten verschlägt es Sie bei dem



TOP GUN Das zerklüftete Terrain ermöglicht packende Luftkämpfe und wagemutige Stunteinlagen.

MEDIZINMANN Hier belebt der Medic einen gefallenen Kameraden wieder.

TEAMWORK Der Bordschütze dieses Hubschraubers feuert über eine Zielkamera (kleines Bild) lasergelenkte Raketen ab. Ob das Geschoss trifft, liegt auch daran, wie ruhig der Pilot die Maschine fliegt.

Konflikt zwischen Amerika und China. Die fünf Karten sind allesamt in den ländlichen Regionen der Volksrepublik angesiedelt. Dort erwarten Sie saftige Wiesen, dichte Wälder und ein bergiges, unwegsames Gelände. Fährt man am FuShe-Pass die serpentinenreichen Passstraßen entlang, fühlt man sich beinahe wie in den Alpen; wären da nicht ein paar Häuser im traditionell chinesischen Stil, die an Filme wie **Tiger & Dragon** oder **Der letzte Kaiser** erinnern. Neben diesen kunstvollen Bauwerken stoßen Sie auf den anderen Maps auch auf richtige Schandflecken, beispielsweise ein Atomkraftwerk (Dalian Plant) oder Ölraffinerien (Daqing Oilfields). Ein unheimlicher Nebel verleiht ferner den sumpfigen Schlachtfeldern Songhua Stalementes ein ganz besonderes Flair.

Nicht minder beeindruckend wie das durchdachte Leveldesign, das auf keiner der zwölf Karten einer Partei einen unfairen Vorteil verschafft, ist das exotische Kriegsgerät der Kommunisten. Statt auf die gängigen Vehikel setzen die Chinesen auf ihre eigenen Konstruktionen, die nur in den wenigsten Spielen, etwa **Söldner**, anzutreffen sind. Dazu zählt unter anderem der Type 98 Kampfpanzer, der schlagkräftige WZ-10 Helikopter und der wendige J-10 Abfangjäger. Leider dürfen Sie mit Ihren Fliegern auch dieses Mal nicht beliebig weit in die Pampa hinausdüsen. Wer's trotzdem macht, gilt als Deserteur und wird liquidiert. Dasselbe gilt natürlich auch, wenn Sie sich per pedes oder mit einem Fahrzeug vom eigentlichen Ort des Geschehens entfernen.

Anpassungsfähige Karten

Schlichtweg genial ist die variable Kartengröße. Jede Map besitzt eine Konfiguration für 16, 32 und 64 Teilnehmer. Wollen Sie nur in einer kleinen Gruppe Schlachten schlagen, nehmen Sie die 16er-Version. In diesem Fall beschränkt **Battlefield 2** den Krisenherd auf das Kartenzentrum, etwa die Innenstadt. Flugzeuge gibt es in dieser Einstellung keine, die Infanterie steht im Vordergrund. Bei der Variante für 32 und 64 Leute fügt das Programm schrittweise weitere Bezirke inklusive neuer Respawn-Basen und zusätzlicher Vehikel hinzu. Schade, dass es so etwas nicht schon damals für die riesigen **Battlefield 1942**-Maps El Alamein oder Gazala gab. Nicht selten war man eine kleine Ewigkeit unterwegs, bis es zum Feindkontakt kam.

Charakterfrage

Kennen Sie das auch: Sie stehen vor dem Kleiderschrank und wissen nicht, was Sie anziehen sollen? Ähnlich ergeht es Ihnen bei der Berufswahl in **Battlefield 2**. Gleich sieben Charakterklassen, also drei mehr als bei **Battlefield Vietnam**, stehen zur Wahl. Das Beste daran: Jede Rolle besitzt ihre Daseinsberechtigung und ist abseits ihrer Spezialfähigkeit auch zum Kämpfen geeignet. Selbst der Sanitäter ist in **Battlefield 2** endlich ein nicht zu unterschätzender Gegner geworden. Schließlich trägt er dasselbe Gewehr wie der normale Sturmsoldat. Nur muss er auf den montierten Granatwerfer verzichten. Alles in allem ist der Medic die mit Abstand interessanteste Spielfigur. Mit dem Verbandspäckchen in der Hand heilt der Sani automatisch sich selbst und alle Kollegen in unmittelbarer Nähe. Doch damit nicht genug. Segnet ein Teammitglied das Zeitliche, können Sie ihn mit dem Defibrillator wiederbeleben, was besonders praktisch ist, wenn Ihr Trupp weit hinter den feindlichen Linien unterwegs ist. Ein Universaltalent ist die Special-Forces-Einheit. Dank des C4-Sprengstoffs, der an Objekten haften bleibt, lassen sich selbst Panzer im Handumdrehen zerlegen. Die Aufgaben des Scharf- und Panzerabwehrschützen – Letzterer führt eine Panzerfaust mit Lenkraketen im Inventar mit – erklären sich von selbst. Unverzichtbar für den Erfolg ist ferner der Versorgungssoldat. Er rüstet die Kollegen mit frischer Munition aus. Außerdem legt er mit dem MG vorzugsweise Sperrfeuer. Nachteil: Im Stehen treffen Sie mit der fetten Knarre auf Distanz nicht einmal ein Scheunentor. Apropos Munition: Gehen Ihnen die Kugeln aus, haben Sie ein echtes Problem. Denn im Gegensatz zu früher existieren in **Battlefield 2** keine festen Versorgungspunkte, an denen man sich neu ausrüsten und heilen kann. Dadurch gewinnt der Versorgungssoldat ebenso an Bedeutung wie der Sanitäter und der Pionier. Letzterer stellt nämlich so gut wie die einzige Möglichkeit dar, Fahrzeuge zu reparieren. Der Clou: Hocken Sie als Pionier in einem Wagen, setzen Sie ohne Zutun sämtliche Vehikel um sich herum instand. Außer Ihr eigenes – dafür müssen Sie aussteigen und auf altmodische Art und Weise zum Schraubenschlüssel greifen. Das Aussehen Ihrer Spielfigur lässt sich übrigens nicht verändern. Was nicht weiter stört. Schließlich bleibt im Eifer des Gefechts keine Zeit, seine Kameraden zu mustern.

Der Sanitäter ist der vielseitigste Charakter. Er kann Spieler wiederbeleben und ist ebenfalls ein ausgesprochen guter Kämpfer.

Chefsache

Wie bringe ich jemanden dazu, auch auf öffentlichen Servern Teamgeist an den Tag zu

OBSERVATION Sobald die Radaranlage zerstört ist, gibt es keine Satellitenaufklärung mehr.

STAHLMONSTER Ein M1A2 Abrams und ein T-90 stehen sich im direkten Duell gegenüber.

◀ **ABGEHOBEN** Der F-35 Joint Strike Fighter ist der einzige Senkrechtstarter in Battlefield 2.

▶ **HÄUSERKAMPF** In den Städten sind Infanterieeinheiten besonders wichtig. Panzer fallen hingegen leicht einem Hinterhalt zum Opfer.

legen? **Söldner** begegnete diesem Problem als erster Multiplayer-Shooter überhaupt mit einem Commander. Wirklich gebracht hat dieser aber wenig. Nach wie vor herrschte oft das reine Chaos. Auch **Battlefield 2** will die Leute mit einem Anführer dazu zwingen, gemeinsam um die Flaggen zu kämpfen. Überraschenderweise ging es während unserer Test-Matches im Internet erstaunlich geordnet zu. Bloß warum? Was macht **Battlefield 2** besser als die Konkurrenz? Zunächst einmal fällt die Bedienung des schwedischen Commanders leichter. Der Kartenbildschirm ist übersichtlich gestaltet, über ein Drop-down-Menü wählen Sie die entsprechenden Befehle aus, etwa Angreifen, Verteidigen oder Unterstützen. Das allein reicht natürlich längst nicht aus, um einen Mitspieler zu motivieren, Punkt XY einzunehmen. Dafür sorgen die Feuertrupps. Jeder kann ein Team von maximal sechs Männern organisieren. Wobei der Squad-Chef als mobiler Spawnpunkt fungiert. Fällt ein Kamerad, braucht er nicht bei der ewig weit entfernten Basis einsteigen, sondern betritt das Spielfeld unmittelbar bei seinen Jungs. Stecken die gerade in einem Gefecht, hilft der Neuankömmling natürlich automatisch mit, das Zugehörigkeitsgefühl steigt. Auch der Squadleader erteilt seine Anordnungen über die Karte. Außerdem nimmt er die Anweisungen des Commanders entgegen. Ob er sie ausführt, bleibt natürlich ihm überlassen.

Gute Aufstiegschancen

Ferner stärkt ein gelungenes Belohnungssystem den Teamgeist. Punkte gibt es nicht nur für Flaggeneroberungen und Kills, sondern auch immer dann, wenn Sie jemanden heilen, etwas reparieren oder Verbündete mit Munition versorgen. Selbst wenn Sie keinen einzigen Schuss abfeuern, können Sie theoretisch am Ende einer Partie ganz oben auf der Score-Liste stehen. Während die nächste Karte lädt – das dauert bei **Battlefield 2** eine ganze Weile



SO FUNKTIONIERT DER COMMANDER-MODUS



Wie die Befehlskarte des Commanders aufgebaut ist und was der Anführer alles machen kann, erfahren Sie in diesem Kasten.

Versorgungsgüter
Über diesen Schalter lassen Sie eine Versorgungskiste abwerfen. Alle Einheiten, die sich in der Nähe befinden, werden geheilt, repariert und neu aufmunitioniert.

Aufklärungsscanner
Per Satellitenscan können Sie im Handumdrehen alle feindlichen Truppen auf der Karte kurz sichtbar machen. Ideal zum Aufklären.

Artillerie
Der mächtigste Befehl des Commanders ist der Artillerieschlag. Ein Klick genügt und über das markierte Zielgebiet bricht die Hölle herein. Und das ganz ohne Zutun anderer Mitspieler.



Zoom
Um exaktere Kommandos zu geben, können Sie weiter ins Geschehen hineinzoomen. Hier sehen Sie die höchste Zoomstufe.

Aufklärungsdrohne
Anhand der Schaltfläche UAV ordern Sie eine ferngesteuerte Aufklärungsdrohne, die einige Zeit über dem Kampfgebiet kreist und gegnerische Verbände aufdeckt.

Teams/Squads
Maximal neun Squads können die Spieler in **Battlefield 2** erstellen. Wollen Sie einem bestimmten Trupp Befehle erteilen, markieren Sie ihn vorher in diesem Menü. Die einzelnen Icons verraten, welche Charakterklassen im Team vertreten sind.

Befehlsmenü
Mit der rechten Maustaste rufen Sie das Befehlsmenü auf. Hier stehen Ihnen sämtliche Kommandos zur Wahl, die Sie den Squads erteilen können. Dazu zählen Bewegen, Verteidigen, Angreifen, Reparieren, Zerstören und Minelegen. Nachdem Sie sich für einen Auftrag entschieden haben, brauchen Sie nur noch mit der linken Taste das gewünschte Ziel markieren und hoffen, dass Ihre Jungs den Auftrag ausführen.

– wird ferner aufgeschlüsselt, wer in welchen Kategorien besonders gut bei der vergangenen Partie abgeschnitten hat. Das spornt ebenso zu Höchstleistungen an wie die Weltrangliste. Alle gesammelten Punkte werden auf einem zentralen Server gespeichert und sind für jedermann ersichtlich. So wissen Sie sofort, wie gut Sie im internationalen Vergleich sind und ob es beispielsweise noch bessere Piloten als Sie gibt. Außerdem steigen Sie im Laufe Ihrer Karriere im Rang auf und schalten eine Bonuswaffe, etwa das G-36, frei. Zurück zum Commander: Er kann nicht nur kommandieren, sondern auch per Satellit und Aufklärungsdrohne alle feindlichen Einheiten für kurze Zeit sichtbar machen sowie Versorgungskisten über dem Zielgebiet abwerfen lassen. Außerdem ist der Team-Chef der einzige, der einen Artillerieschlag ordern darf. Wer sich gerade im Zielgebiet befindet, hat kaum Überlebenschancen. Leider erweist sich diese mächtige Aktion als großer Kritikpunkt. Denn mit spielerischem Können hat die Artillerie nichts zu tun. Ein Mausklick reicht und schon kracht's gewaltig. Besonders frustrierend ist das, wenn Sie gerade eine Stellung einnehmen wollen. Sie haben sich mühsam bis zu Flagge vorgearbeitet, plötzlich macht's peng und Ihr ganzes Squad ist von jetzt auf gleich eliminiert, ohne sich auch nur in irgendeiner Weise wehren zu können. Bereits nach wenigen Minuten – was viel zu kurz ist – stehen dem Anführer die Geschütze für einen erneuten Beschuss zur Verfügung. Immerhin lassen sich die Haubitzen mit C4 zerstören. Dummerweise kann ein Pionier diese aber im Handumdrehen wieder reparieren.

Unkomplizierte Steuerung

Wer die Vorgänger gespielt hat, fühlt sich bei **Battlefield 2** sofort heimisch. Aber auch Einsteiger finden sich schnell zurecht. Die Menüs sind übersichtlich gestaltet, die Charakterwahl selbst-

LUFTSTREITKRÄFTE



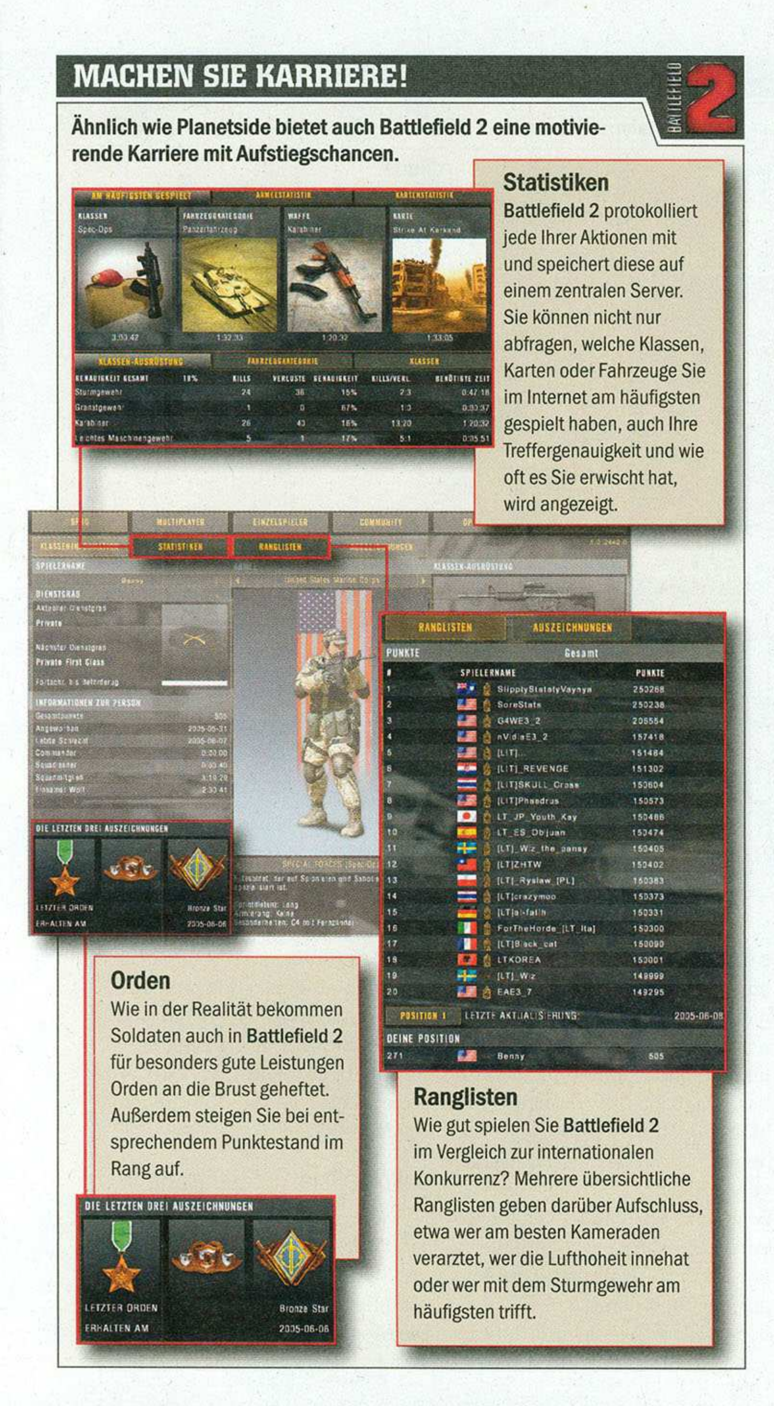
MiG-29 Fulcrum
Der wichtigste Abfangjäger der MEC ist die russische MiG-29 Fulcrum. Unter den Tragflächen befinden sich sechs Luft-Luft-Raketen, die Helikopter und Jets schnell vom Himmel holen. Gegen gepanzerte Bodenziele helfen ferner zwei ungelenkte Bomben.

F-15 Eagle
In **Battlefield 2** ist die berühmte F-15 Eagle bestens gegen Bodenziele gerüstet. Neben Bomben gehören auch lasergelenkte Raketen zum Arsenal, die der Waffenoffizier über eine Kamera ins Ziel dirigiert. Kommt es zu einem Dogfight, kann sich der Pilot mit Sidewinder-Raketen zur Wehr setzen.

WZ-10
Der Wuzhuang Zhisheng (WZ)-10 Kampfhubschrauber ist das chinesische Gegenstück zur amerikanischen AH-1 Super Cobra. Seine geballte Feuerkraft reicht aus, um einen M1A2 Abrams im Handumdrehen auszuschalten. Das am Rumpf montierte MG wird übrigens vom Bordschützen bedient.

MACHEN SIE KARRIERE!

Ähnlich wie Planetside bietet auch Battlefield 2 eine motivierende Karriere mit Aufstiegschancen.



Statistiken
Battlefield 2 protokolliert jede Ihrer Aktionen mit und speichert diese auf einem zentralen Server. Sie können nicht nur abfragen, welche Klassen, Karten oder Fahrzeuge Sie im Internet am häufigsten gespielt haben, auch Ihre Treffergenauigkeit und wie oft es Sie erwischt hat, wird angezeigt.

Orden
Wie in der Realität bekommen Soldaten auch in **Battlefield 2** für besonders gute Leistungen Orden an die Brust geheftet. Außerdem steigen Sie bei entsprechendem Punktestand im Rang auf.

Ranglisten
Wie gut spielen Sie **Battlefield 2** im Vergleich zur internationalen Konkurrenz? Mehrere übersichtliche Ranglisten geben darüber Aufschluss, etwa wer am besten Kameraden verarztet, wer die Lufthoheit innehat oder wer mit dem Sturmgewehr am häufigsten trifft.

erklärend und die Steuerung der Einheiten kinderleicht. Was nicht bedeutet, dass jeder einen Hubschrauber fliegen kann. Um diese zu beherrschen, ist viel Training und Fingerspitzengefühl erforderlich. Sonst endet die Reise schnell am nächsten Baum. Die glaubwürdige Flug- und Fahrzeugphysik wurde nahezu unverändert aus **Battlefield Vietnam** übernommen. Lediglich bei den Schadensmodellen gab es Änderungen. Rumpeln Sie mit einem Panzer gegen einen Baum, quillt nicht mehr sofort der Rauch aus dem Blech. Nach unserem Geschmack kostet diese Lappalie jedoch nach wie vor zu viele Schadenspunkte. Wer statt mit Tastatur und Maus lieber mit dem Joystick abhebt, wird angenehm überrascht sein. Auch mit dem Controller sind geschmeidige Flugmanöver drin; nur bei den Helis reagiert der Knüppel einen Tick zu sensibel auf Ihre Bewegungen. Als Copilot sind Sie übrigens bei den Helis und Jets nicht zum Zuschauen verdammt. Über einen Kamerabildschirm manövrieren Sie per Maus lasergelenkte Raketen ins Ziel. Völlig neue Wege beschreitet **Battlefield 2** beim Teamfunk. Statt wie einst über die Funktionstasten teilen Sie Ihren Kameraden gesichtete Feinde über ein Radialmenü im **Raven Shield**-Design mit. Gewöhnungsbedürftig, aber praktisch!

Grafikpracht

Als Ihr größter Gegenspieler entpuppt sich anfangs immer wieder die neue Grafik-Engine von **Battlefield 2** – im positiven Sinne. Denn die Schlachtfelder und Einheiten sehen dermaßen realistisch aus, dass man gelegentlich vor lauter Sightseeing den Kampf vernachlässigt. Die ohnehin sehr dichte Atmosphäre wird durch den authentischen Look und die naturgetreuen Animationen nochmals verstärkt. Insbesondere die Schatten erzeugen so manche Gänsehaut – etwa wenn es plötzlich um Sie herum dunkel wird, weil ein Hubschrauber zur Landung ansetzt. Aber auch die brachialen Soundeffekte passen hervorragend zu den beiden glaubwürdigen Szenarien. Einziger Wermutstropfen: das Radio aus **Battlefield Vietnam** hat ausgedient und selbst mit einem High-End-Rechner müssen Sie auf das ein oder andere Detail verzichten, damit **Battlefield 2** ruckelfrei läuft. Mehr zu diesem Thema und wie Sie aus Ihrem PC das Äußerste rausholen, lesen Sie auf der nächsten Doppelseite. Was den Netzcode anbelangt, gab es keinen Anlass zur Kritik. **Battlefield 2** lief sehr stabil, Lags waren die Ausnahme. Ob die Server allerdings auch unter Volllast zufriedenstellend funktionieren, wird die Zukunft zeigen. Zum Zeitpunkt unseres Tests existierte nur ein einziger Server, der extra für die europäische Fachpresse eingerichtet wurde. Wir halten Sie natürlich auf dem Laufenden, was die Netzwerk-Performance anbelangt. Zum Schluss noch eine Info für alle Level-Bastler. Pünktlich zum Verkaufsstart sollen Editor und Mod-Tools zum Download bereitstehen. (bb)

WASSEREINHEITEN UND AMPHIBISCHE KAMPFFAHRZEUGE



Schnellboot
Ein wichtiges Instrument für die amerikanischen Landungstruppen ist dieses Schnellboot. Auf ihm finden sechs Soldaten Platz. Einer davon bedient das M260 Maschinengewehr am Bug.

Luftlandeschiff Wasp-Klasse
Dieser Flugzeugträger der US Marines kann in **Battlefield 2** weder zerstört noch bewegt, noch von Feinden eingenommen werden. An Deck befinden sich F-35 Joint Strike Fighters, AH-1 Super Cobras sowie UH-60 Blackhawks. Mächtige Luftabwehrgeschütze sorgen für den notwendigen Schutz bei Starts.

WZ-551
Dank seiner Amphibienfähigkeiten braucht der Wuzhuang Zhisheng 551 Radpanzer nicht vor Flüssen und offenen Gewässern Halt machen. Die Bewaffnung ist ähnlich der des russischen BTR-90.

IM WETTBEWERB

JOINT OPERATIONS: TYPHOON RISING TEST IN PCG 08/04	BATTLEFIELD VIETNAM TEST IN PCG 05/04	BATTLEFIELD 2 TEST IN PCG 08/05
TECHNIK		
GUT (84%)	**GUT** (86%)	**SEHR GUT** (90%)
+ Große Weitsicht + Natürliche Landschaft mit vielen Pflanzen + Dynamischer Tag-Nacht-Wechsel – Teils sehr detailarme Texturen – Schwache Explosionen	+ Lebensechte Vegetation + Tolle Partikeleffekte + Genialer Soundtrack + Passende Soundeffekte – Eingeschränkte Fernsicht	+ Realistisches Terrain + Tolle Licht-und-Schatten-Effekte + Sehr detaillierte Fahrzeugmodelle + Gewaltige Explosionen – Großer Hardwarehunger
ATMOSPHÄRE		
BEFRIEDIGEND (74%)	**GUT** (84%)	**GUT** (84%)
+ Skripts in Coop-Missionen + Original Fahrzeuge – Quasi keine Story vorhanden – Einfallsloses Szenario	+ Schauplätze aus Filmen bekannt + Schlüssiges Waffenverhalten + Radio-Beschallung mit Moderatoren – Keinerlei Story-Elemente	+ Glaubwürdige Szenarien + Echte Waffen und Fahrzeuge + Vehikel erfordern viel Teamwork + Abwechlungsreiche Schauplätze – Keine richtige Story vorhanden
SPIELDESIGN		
GUT (84%)	**GUT** (85%)	**SEHR GUT** (90%)
+ Vernünftiger Trainings-Modus + Bot-KI geht in Ordnung + Gutes Klassensystem – Unausgegorener Commander – Wenig Neues	+ Durchdachte Klassen + Viele Vehikel/Aufgaben + Klasse Leveldesign – Solo-Modus unbrauchbar – Schlechte Bot-KI	+ Perfekt ausbalancierte Klassen + Gelungener Commander + Squadeinteilung fördert Teamgeist + Ausgewogenes Kräfteverhältnis der Parteien – Artillerie zu stark, Einzelspieler nur Training
MULTIPLAYER		
GUT (85%)	**GUT** (88%)	**SEHR GUT** (91%)
+ Massenschlachten mit 150 Spielern + Coop-Einsätze + Guter Netzcode – Kein Stand-alone-Server – Server-Settings schwer erreichbar	+ Klasse Server-Manager + Bis zu 64 Spieler – Nur drei Spielmodi	+ Viele Server-Optionen + Übersichtlicher Server-Browser + Karten für 16, 32 oder 64 Spieler + Gute Kommunikationsmöglichkeiten – Nur ein Spielmodus
SPIELSPASS		
SCHULNOTE (85%)	**GUT** (88%)	**SEHR GUT** (91%)

MOTIVATIONSKURVEN

BEGEISTERT / NEUTRAL / FRUSTRIERT — 6 STD. / 12 STD. / 18 STD. / 24 STD.

Joint Operations	Battlefield Vietnam	Battlefield 2
Spieldauer (Mehrspieler): 100 Stunden	**Spieldauer (Mehrspieler):** 100 Stunden	**Spieldauer (Mehrspieler):** 100 Stunden

1 Der Einzelspieler-Modus ist eine Enttäuschung. Die hohen Hardware-Anforderungen und langen Ladezeiten sorgen für anfängliche Ernüchterung.

2 Die ersten Internet-Schlachten sind geschlagen. Man findet sich rasch zurecht. Die grandiose Grafik und die zahlreichen Charakterklassen gefallen auf Anhieb.

3 Dank variabler Kartengröße fliegen auch in kleineren Gruppen ordentlich die Fetzen. Noch beeindruckender sind die Massenschlachten mit 64 Spielern.

4 Ranglisten, Beförderungen und Bonuswaffen sorgen für einen zusätzlichen Motivationsschub. **Battlefield 2** erweist sich als würdiger Nachfolger von **Battlefield 1942**.

BENJAMIN BEZOLD

„Mit Battlefield 2 hängen die Schweden die Genre-Messlatte noch ein Stück höher. Um Battlefield 2 zu überholen, muss sich die Konkurrenz einiges einfallen lassen."

Eigentlich müsste die Verpackung der Hinweis „Vorsicht! Suchtgefahr!" zieren. Dank der genialen Weltranglistenfunktion und dem Beförderungssystem macht **Battlefield 2** mindestens genauso abhängig wie ein exquisites Online-Rollenspiel vom Format eines **World of Warcraft**. Es geht doch nichts darüber, bei Freunden und Kollegen mit den militärischen Ehren zu protzen: „Wie, du bist gerade mal Private First Class? Ich hab's schon zum Sergeant geschafft und mehrere Verdienstorden in der Tasche!" Solche Stänkereien sind in der PC-Games-Redaktion mittlerweile an der Tagesordnung. Aber nicht nur was die Langzeitmotivation anbelangt, steckt **Battlefield 2** die Konkurrenz in die Tasche. Auch in spielerischer Hinsicht haben die Schweden ganze Arbeit geleistet und sogar das fast perfekte **Battlefield Vietnam** übertroffen. Besonders die Karten sind eine Wucht. Es sind zwar nicht sonderlich viele, dafür besitzt jede ihren eigenen Charme. Selten war es so schwer, einen Favoriten zu finden. Beim Balancing haben die Schweden aus den Fehlern der Vergangenheit gelernt. Übermächtige Einheiten? Fehlanzeige! Der M1A2 Abrams ist beispielsweise genauso stark wie sein russisches und chinesisches Gegenstück. Ähnliches gilt natürlich auch für die restlichen Einheiten. Einen Kritikpunkt muss sich **Battlefield 2** dennoch gefallen lassen: Ein einziger Spielmodus ist für einen reinrassigen Multiplayer-Shooter zu wenig.

BATTLEFIELD 2

CA. € 45,-
23. JUNI 2005

HARALD WAGNER



„Falls Rambo in Ihren Reihen kämpft, sollten Sie schnell den Server wechseln."

Suchtgefahr? Jede Menge. Frustgefahr? Leider auch. Denn die geniale Commander-Team-Kameraden-Hierarchie greift nur, wenn schießwütige Einzelkämpfer in der Minderheit sind. Hoffentlich hat sich bald die Erkenntnis durchgesetzt, dass Teamwork größere Erfolge und schnellere Beförderungen beschert. Dann ist **Battlefield 2** nicht nur ein intelligentes Taktik-Spiel, sondern auch der mit Abstand motivierendste Online-Shooter. Und ein gutes Argument für eine echte Flatrate: Mit über 50 Megabyte pro Spielstunde verursacht **Battlefield 2** erstaunlich viel Verkehr in der Telefonleitung.

ANSGAR STEIDLE



„Evolution statt Revolution? In Battlefield 2 findet beides statt!"

Statt sich in massig Features zu verstricken, setzen die Macher auf solide Qualität: Das Spiel läuft rund, die genial einfachen Kommandomöglichkeiten bringen richtig Taktik ins Spiel und die Szenarien variieren je nach Spieleranzahl. Durchschnitt? Von wegen! Ein intensiveres Spielgefühl bekommen Sie nirgends geboten. Es reißt mich regelrecht vom Hocker, wenn nach einer heftigen Explosion die Sicht verschwimmt und dicht neben mir Kugeln von Metallteilen abprallen. Doch nicht nur wegen der Technik läutet **Battlefield 2** die nächste Generation ein. Packendere Häuserkämpfe in dieser Qualität gab's bisher nicht.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Digital Illusions CE
Studionote: Sehr gut
Publisher: Electronic Arts
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger/Fortgeschrittene/Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/64/64
USK-Alterseinstufung: Ab 16 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.700 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.400 MHz, 1.000 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.200 MHz, 2.000 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Hervorragendes Balancing
+ Motivierendes Ranglistensystem
+ Gelungener Commander
+ Atemberaubende Grafik
– Artillerie zu stark, nur ein Spielmodus

PC-GAMES-TESTURTEIL

MEHRSPIELER		
91	Grafik	Sehr gut (90)
	Sound	Gut (88)
	Steuerung	Gut (89)
	Einzelspieler	Mangelhaft (50)

BF 2: Die Technik

Der neueste Battlefield-Teil besitzt eine sehenswerte Optik, die allerdings auch Hochleistungshardware das letzte Quäntchen an Leistung abverlangt!



Texturen mit einer sehr hohen Auflösung, Bump- und Specular-Maps, realistische Partikeleffekte und eine dynamische Beleuchtung sowie Schattendarstellung: Mit diesen grafischen Finessen verwöhnt die neue Multiplayer-Shooter-Referenz das Auge des Zockers. Doch eine solche Bombastoptik hat bekanntermaßen ihren Preis. Die Hardwareanforderungen von **Battlefield 2** sind extrem hoch. Selbst High-End-Hardware ist in der höchst möglichen Detailstufe inklusive des Qualitätsmodus stellenweise noch überfordert, sodass Sie zugunsten der Performance auf das ein oder andere Detail verzichten sollten. Fest steht, wer den Titel mit der im Grafik-Optionsmenü vorgegebenen allgemeinen Einstellung „High" spielen will, benötigt mindestens eine 2.800-MHz-CPU, eine Geforce 6800 GT/Radeon X800 XT mit 256 MByte Video-RAM sowie ein bis zwei GByte Arbeitsspeicher. Ältere DX7/8-Grafikkarten (etwa Geforce4 Mx440/Ti-4200) werden mit Ausnahme einer Radeon 8500 von dem neuen Renderer der Grafik-Engine erst gar nicht unterstützt. Da hilft nur ein Wechsel auf einen DirectX-9-Karte wie beispielsweise eine Geforce 6600 GT, die mit einem Anschaffungspreis von rund 150 Euro ein sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis bietet. Des Weiteren empfehlen die Entwickler Besitzern von Nvidia-Hardware die allerneueste 77.30-Version des Detonator-Treibers, da ansonsten die Darstellungsqualität nicht optimal ist.

Detailverzicht tut Not!

Falls Sie nicht im Besitz eines Hochleistungsspieleterminals sind, brauchen Sie dennoch nicht verzweifeln. Der Titel besitzt nämlich ein umfangreiches Grafik-Optionsmenü, in dem vor allem Spieler mit einem leistungsschwächeren PC-System durch gezieltes Reduzieren von Details noch ein paar Fps locker machen können. Ist Ihre Grafikkarte den hohen Hardwareanforderungen des Titels nicht gewachsen, sollten Sie zuerst die Auflösung verringern. Vor allem Spieler mit einem Beschleuniger der Klassen 1 und 2 (Geforce FX 5200 Ultra, Radeon 9600 XT) können so einen Anstieg der

DIE DETAILSTUFEN IM VERGLEICH

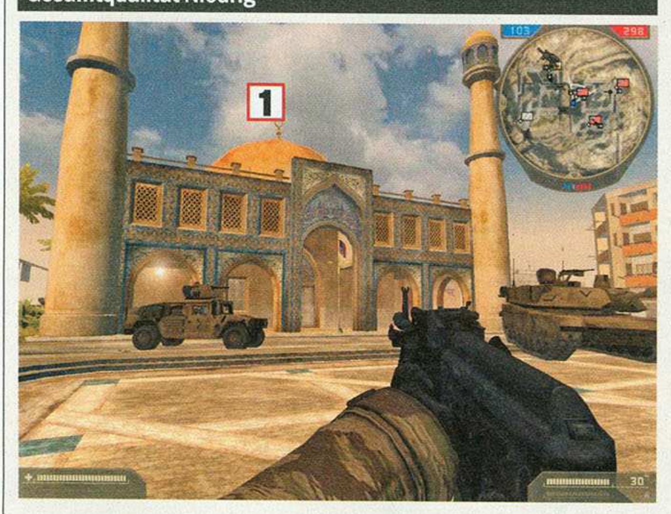
SYSTEMKONFIGURATION (empfohlen)

CPU: 1.800 MHz
RAM: 512 MByte
Grafikkarte: Radeon 9600 XT
Treiberversion
Nvidia: Forceware 77.30
Ati: Catalyst 5.6

SETTINGS IM MENÜ GRAFIK-OPTIONEN

Anzeigen-Modus: 800x600
Effekte: Niedrig
Texturen: Mittel
Beleuchtung: Niedrig
Dynam. Schatten/Licht: Aus
Sichtweite: 75 Prozent

Gesamtqualität Niedrig



Wenig Details

Wer mit einer niedrigen Gesamtqualität spielt, muss auf fast alle Details verzichten. Die Texturen für die Gebäude, das Terrain sowie alle Modelle sind schlicht, Bump- und Specular-Mapping fehlen (1). Die Beleuchtung ist simpel, die Zahl der Lichtquellen reduziert. Des Weiteren fehlen alle Schatten.

SYSTEMKONFIGURATION (empfohlen)

CPU: 2.400 MHz
RAM: 1.024 MByte
Grafikkarte: Geforce 6600 GT
Treiberversion
Nvidia: Forceware 77.30
Ati: Catalyst 5.6

SETTINGS IM MENÜ GRAFIK-OPTIONEN

Anzeigen-Modus: 800x600
Effekte: Mittel
Texturen: Mittel
Beleuchtung: Mittel
Dynam. Schatten/Licht: Mittel
Sichtweite: 90 Prozent

Gesamtqualität Mittel



Akzeptable Optik

Bereits mit der mittleren Gesamtqualität sieht der Multiplayer-Shooter ganz passabel aus. Die Texturen sind detailliert und mit Bump- und Specular-Maps verziert. Alle Elemente der Spielwelt werfen eine dynamischen Schatten mit mittlerem Detailgrad. Lediglich die Anzahl der Lichtquellen bleibt reduziert.

LEISTUNGS-CHECK

PROZESSOREN ▼ / GRAFIKKARTEN ▶		KLASSE 1: Radeon 9000/9200, Geforce FX 5200 Ultra, Geforce 6200, Radeon X300-Serie – 800x600	KLASSE 1 – 1.024x768	KLASSE 2: Radeon 9600 Pro/XT, Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600 – 1.024x768	KLASSE 2 – 1.280x1.024	KLASSE 3: Radeon 9800 Pro/XT, Geforce 5950 Ultra, Geforce 6600 GT, Radeon X700/X800 (SE) – 1.024x768	KLASSE 3 – 1.280x1.024	KLASSE 4: Radeon X800/850 Pro/XT, Geforce 6800 (GT/Ultra) – 1.024x768	KLASSE 4 – 1.280x768 Qualitätsmodus*
ab 1.000 MHz	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
ab 1.500 MHz oder XP 1500+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Akzeptabel
ab 2.000 MHz oder XP 2000+	MIN. DETAILS	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Akzeptabel
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Optimal
ab 3.000 MHz oder XP 3000+	MIN. DETAILS	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Optimal

RAM ▼ 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB

TUNING-TIPPS
Für die volle Detailpracht benötigen Sie 2.800 MHz, ein Gigabyte RAM sowie eine Radeon X800 Pro/Geforce 6800 GT. DirectX-7/8-Karten werden nicht unterstützt. Bei Leistungsengpässen reduzieren Sie die Auflösung, die Qualität der Effekte sowie der Beleuchtung und schalten die Schatten ab.

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich | Unzumutbar | Akzeptabel | Optimal

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü werden 2fache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

DIRK GOODING 

„Teamplay ist nicht nur im Spiel gefordert. Auch die Hardware muss passen."

Wer mit vollen Details in die Schlacht ziehen will, braucht für **Battlefield 2** einen High-End-PC. Und da gerade die Sichtweite eine nicht unerhebliche Rolle bei einem Online-Shooter spielt, sollten **Battlefield**-Veteranen ein Hardware-Upgrade ins Auge fassen, um nicht ins Hintertreffen zu geraten. Belohnt wird man mit den bis dato schönsten Mehrspieler-Schlachtfeldern der Spiele-Geschichte. Zwar kann man das Spiel auch mit niedrigen Details spielen, allerdings geht dabei extrem viel Atmosphäre verloren.

Gesamtperformance um 30 Prozent erzielen. Fast 45 Prozent Mehrleistung sind drin, wenn Sie mit einer niedrigen Beleuchtungsqualität vorlieb nehmen. Auch diese Tuning-Maßnahme empfiehlt sich besonders bei sehr schwacher Grafikhardware. Bei der Option „Texturen" sollten Sie dagegen nur in Härtefällen wie einer Geforce 5200 Ultra oder Radeon X300 auf den Wert „niedrig" stellen, da die Minimaloptik in keinem Verhältnis zu den gerade einmal zehn Prozent Leistungsgewinn steht. Selbiges gilt für die Verringerung der Sichtweite. Eine Sichtweite von nur 50 Prozenzt sorgt zwar für einen Leistungsschub von fast 30 Prozent, macht einen Spielbetrieb aber so gut wie unmöglich, da man den Genger, vor allem dessen Scharfschützen, viel zu spät erkennt. Auch hier sollten Spieler mit einem Beschleuniger der ersten beiden Klassen maximal auf 75 Prozent heruntergehen. Taktet dagegen Ihr Prozessor mit weniger als 2.000 MHz, empfehlen wir die Effekte sowie die dynamischen Schatten auf ein Minimum herunterzuregeln oder abzuschalten. Das wird mit einem Leistungsplus von jeweils rund 30 Prozent belohnt. (fst)

DIE DETAILSTUFEN IM VERGLEICH



SYSTEMKONFIGURATION (empfohlen)

CPU: 3.000 MHz
RAM: 1-2 GByte
Grafikkarte: Geforce 6800 GT/Ultra
Treiberversion
Nvidia: Forceware 77.30
Ati: Catalyst 5.6

SETTINGS IM MENÜ GRAFIK-OPTIONEN

Anzeigen-Modus: 1.024x768
Effekte: Hoch
Texturen: Hoch
Beleuchtung: Hoch
Dynam. Schatten/Licht: Hoch
Sichtweite: 100 Prozent

Gesamtqualität Hoch

Grafik-Feuerwerk
In der höchst möglichen Qualitätsstufe (ohne Anti-Aliasing) besitzen alle Fahrzeuge, die Gebäude und sogar das Waffenmodell Bump- und Specular-Maps. Die maximale Anzahl an dynamischen Lichtquellen sorgt für eine stimmungsvolle Beleuchtung. Die dynamischen Schatten haben einen hohen Qualitätsgrad.

Minimale und optimale Spielgrafik im Vergleich

Eine niedrige Gesamtqualität bedeutet nicht zwangsläufig die absolute Minimaloptik. Die Sichtweite beträgt immerhin 75 Prozent und auch die Texturen besitzen noch eine mittlere Qualität. Erst der direkte Vergleich verdeutlicht den Unterschied zwischen minimaler und maximaler Detailstufe:

Minimale Details ▲ **▼ Maximale Details**



Krasser Unterschied
Den hochaufgelösten, dreidimensionalen Texturen für das Grünzeug und das Gelände stehen die detailarmen, unscharf dargestellten Varianten gegenüber. Die Wasserdarstellung ist wahlweise simpel oder realistisch. Die fantastische Fernsicht ist deutlich reduziert, Objekte werden nur schemenhaft dargestellt.


EINSCHLAG Per Holzhammer befördert unser Wurm den Feind tief in den Boden – in der nächsten Runde kann er sich nicht bewegen.


GRÜSS MIR DIE SONNE Das Jetpack eignet sich ideal, um hohe Orte wie den im Bild zu sehenden Turm zu erreichen.

Worms 4: Mayhem

Wurm will's wissen: Nach dem Basisbau-Ableger Forts unter Belagerung setzt Mayhem auf offene Duelle mit witzigen Waffen.

Comicartig überzeichnete Würmer, die fies grinsend aufeinander ballern, „heilige Handgranaten", bei deren Explosion laut „Halleluja" erschallt, ein kugelrunder, übergroßer Junge, der wie eine Bombe aus einem Flugzeug stürzt und alles unter sich begräbt – trotz Publisherwechsel von Atari zu Codemasters bleibt **Worms** mit **Mayhem** dem schrägen Humor der Serie treu. Im Rundentakt wechselnd, bekriegen sich maximal 16 Kriechtiere aus vier Teams; zu den 45 Schauplätzen gehören unter anderem eine Universität, eine Bohrinsel und ein Footballstadion. Normalerweise gilt es schlicht, sämtliche Rivalen von der Karte zu tilgen. Ist eine Ihrer Figuren am Zug, marschieren Sie wie in einem Action-Adventure per Tastatur (Bewegung) und Maus (Blickrichtung) durch die vergleichsweise kleinen, leider nicht immer übersichtlichen Levels. Aus dem riesigen Arsenal von Waffen und Gadgets erwachsen spannende Möglichkeiten: Um einen gegnerischen Wurm in einer Festung zu erledigen, könnten Sie beispielsweise per Jetpack einfach ebenfalls die Zinne besteigen und ihm eine Dynamitstange ans Revers heften. Oder Sie feuern das Superschaf ab, eine Art Lenkrakete in Schafgestalt, die auf Knopfdruck explodiert, sobald das Ziel in Reichweite gelangt. Alternativ erledigt ein Bomber die Aufgabe aus der Luft. Mit dem Waffeneditor, der größten Neuerung in **Worms 4: Mayhem**, schafft man sogar witzige Eigenkreationen, etwa eine fliegende Hühnerbombe. Immer ausgefallenere und spektakulärere Varianten zu entdecken, macht Spaß und motiviert, jedoch nur für einige Stunden. Auf Dauer fehlt es an abwechslungsreichen, fordernden Spielvarianten. Die gestelzte Story der Kampagne vermag nur kurz zu fesseln, gerade die zu häufigen Jump&Run-Passagen können angesichts der nicht besonders genauen Steuerung zu Frust führen. Die größte Stärke von **Worms** bleibt auch in **Mayhem** der Multiplayer-Modus. Wenn bis zu vier Spieler an einem PC oder im Netzwerk mit Bananenbomben oder explodierenden Omas um sich schleudern, kommt ausgelassene Stimmung auf. (js)


WILDER WESTEN Das Wildwest-Outfit mit Cowboyhut und Schnurrbart ist nur eine von vielen möglichen Kombinationen.



KETTENREAKTION Die heilige Handgranate hat einen beachtlichen Wirkungsradius und reißt Giftfässer mit – verheerend für die Gegner.



WORMS 4: MAYHEM
CA. € 30,-
29. JULI 2005

JUSTIN STOLZENBERG



„Noch immer faszinierend und unterhaltsam, aber mit zu wenigen Neuheiten"

Zehn Jahre alt und kaum an Charme verloren: Schräges Design, ein gigantisches Waffenarsenal und das zeitlose Spielprinzip faszinieren auch eine Dekade nach der Erfindung von **Worms**. Doch die 3D-Grafik „wurmt" mich: Verglichen mit den zweidimensionalen Klassikern fällt es schwerer, Entfernungen beim Zielen genau abzuschätzen; oft bleibt man an Stufen und kleinen Kanten hängen, was die Bewegung erschwert. Zudem vermisse ich länger motivierende Modi (Ligen, Turniere). **Mayhem** unterhält ordentlich, aber für zu kurze Zeit.

BENJAMIN BEZOLD



„Mehr Waffen und Einstellungsmöglichkeiten, aber einfallslose Missionen"

Schelte für die Missionsdesigner! Ständige Kletter- und Hüpfaufgaben über winzige Plattformen im Story-Modus zeugen nicht von entwicklerischem Einfallsreichtum und nerven schnell. Wie gut die Kampagne hätte werden können, zeigt beispielsweise die Verteidigung einer Burg, bei der man einen Professor vor Belagerungswürmern und Katapulten beschützt. Gibt man sich mit einzelnen Scharmützeln gegen die KI sowie dem guten Mehrspieler-Part zufrieden, ist **Mayhem** dank mehr Waffen und Einstellungsmöglichkeiten bei der Teamerstellung dennoch die beste **Worms 3D**-Folge.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Team 17
Studionote: Befriedigend
Publisher: Codemasters
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 4/4/4
USK-Alterseinstufung: Ohne Altersbeschränkung

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.000 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 1.600 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 2.200 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- + Vielfalt an extravaganten Waffen
- + Kurzweiliger Mehrspieler-Modus
- + Witziger Comicstil
- − Story fesselt nicht dauerhaft
- − Etwas unpräzise Steuerung

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
71	Grafik	Befriedigend (72)
	Sound	Befriedigend (70)
	Steuerung	Ausreichend (68)
	Mehrspieler	Gut (80)



BABYSITTER In dieser Mission müssen Sie Ihren Vorgesetzten zum Einsatzziel eskortieren. Passen Sie auf, dass er nicht getötet wird.



JURASSIC PARK Im dichten Dschungel lauern nicht nur Söldner auf Sie, sondern auch gefräßige Dinosaurier.



BLECHSCHADEN Die Mechs besitzen zwar eine gewaltige Feuerkraft, halten aber nicht sehr vielen Treffern stand.

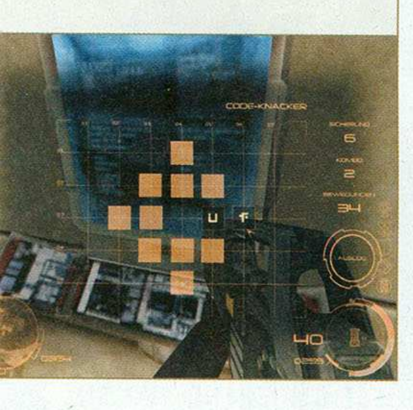
Chrome Specforce

Keine Macht den Drogen: Als Mitglied einer Spezialeinheit jagen Sie Dealer und Junkies im 22. Jahrhundert.

Rätselspaß?

Was bieten die Minirätsel in Chrome Specforce? Wir liefern die Antwort.

Um verschlossene Türen zu öffnen, benötigen Sie nicht immer eine Codekarte. Ab und an können Sie das entsprechende Computerterminal auch „hacken". Eine große Herausforderung stellt das aber nicht gerade dar. Denn es erwartet Sie nur ein einfaches Memory-Spiel, wie man es aus dem Kindergarten kennt. Sie ordnen die entsprechenden Bilderpaare einander zu, das war's. Außerdem haben Sie mehrere Fehlversuche frei. Wenn Hacken in Wirklichkeit auch nur so einfach wäre ...



Im Jahr 2172 steigt die Verbrechensrate sprunghaft an. Durch eine heimtückische Droge werden Kriminelle noch skrupelloser. Selbstmordattentate sind an der Tagesordnung. Aber woher kommt das fiese Rauschgift? Eine Spur führt die Spezialeinheit Specforce auf den Planeten Estrella, genauer gesagt zum Industriekonzern LoreGen. Man vermutet, dass dort die Fäden zusammenlaufen. Und tatsächlich: Kaum sind Sie und Ihr Sondereinsatzteam gelandet, pfeifen Ihnen auch schon die Kugeln der Wachleute um die Ohren. Was sich nach einem spannenden Abenteuer anhört, entpuppt sich rasch als langweiliger Ego-Shooter von der Stange. Weder Zwischensequenzen noch interessante Dialoge treiben die Story voran. Stattdessen ballern Sie sich während der öden Missionen immer und immer wieder durch Horden dummer Bots. Ab und an werden Sie von Kollegen begleitet, die allerdings keine Befehle entgegennehmen. Taktische Manöver bleiben somit aus. Größere Distanzen bewältigen Sie auf den riesigen Karten übrigens bequem mit Fahrzeugen oder im Cockpit eines Mechs.

Wie bereits beim Vorgänger **Chrome** schlüpfen Sie erneut in einen hochmodernen Kampfanzug, auf den selbst Gordon Freeman neidisch wäre. Auf Knopfdruck wird Hauptdarsteller Logan nicht nur unsichtbar, er kann sogar schneller laufen. Außerdem aktivieren Sie bei Bedarf den Schutzschild sowie einen Bullet-Time-Modus, in dem Sie wie bei **Max Payne 2** im Zeitlupentempo agieren. Feine Sache! Einen zwiespältigen Eindruck hinterlässt die Optik. Die weitläufigen Außenareale sehen recht manierlich aus, die Innenlevels schrecken hingegen mit verwaschenen Texturen ab und die detailarmen Charaktere wirken ungefähr so lebendig wie Playmobilfiguren. (bb)



CHROME SPECFORCE
CA. € 30,-
3. JUNI 2005

BENJAMIN BEZOLD 

„Innovationsarmer Ego-Shooter für zwischendurch."

Seit **Chrome** scheint beim polnischen Entwickler Techland die Zeit stehen geblieben zu sein. Von einem Fortschritt gegenüber dem Vorgänger fehlt jede Spur. Der wäre aber dringend nötig gewesen, um mit **Far Cry (dt.)** oder **Half-Life 2** auch nur annähernd konkurrieren zu können. Eine große Spielwelt, Fahrzeuge und Spezialfähigkeiten machen noch längst keinen guten Ego-Shooter aus. Ich will ausgefeilte Charaktere, eine spannend erzählte Story und eine Atmosphäre, bei der ich Gänsehaut bekomme. Dann klappt's auch mit einer höheren Wertung.

THOMAS WEISS 

„Keine echte Herausforderung für Shooter-Veteranen."

Erwarten Sie nicht zu viel: Statt des vermeintlichen zweiten Teils verbirgt sich hinter **Chrome Specforce** lediglich eine einfallslose Erweiterung, die ohne das knapp zwei Jahre alte **Chrome** läuft. Besonders bei der KI wären ein paar Verbesserungen dringend vonnöten gewesen. Von einem guten Ego-Shooter erwarte ich, dass mich die Gegner verfolgen und nicht dumm hinter einem Baum stehen bleiben. Wen das nicht stört und wer nur auf eine schnelle Ballerei in der Mittagspause aus ist, könnte hingegen durchaus Gefallen an **Specforce** finden.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Techland
Studionote: Befriedigend
Publisher: Techland
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger/Fortgeschrittene/Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/32/32
USK-Alterseinstufung: Ab 16 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.300 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- + Große Levels und umfassende Weitsicht
- + Viele Waffen
- − Mäßige KI
- − Keine Interaktion mit Teammitgliedern möglich
- − Langweilige Story

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
 66	Grafik	Befriedigend (71)
	Sound	Befriedigend (74)
	Steuerung	Befriedigend (78)
	Mehrspieler	Befriedigend (73)



TRÜGERISCH Siegessicher marschieren die Mechs der UCS in die gegnerische Basis ein. Doch der Schein trügt, wenn die Mehrspielerpartie bereits asynchron läuft.



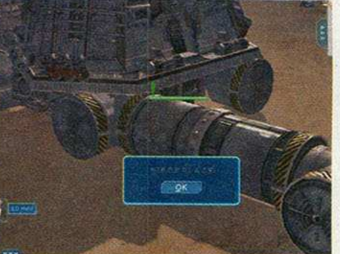
UNMENSCHLICH Trotz massiver Luftabwehr hat der LC-Spieler gegen die übermächtigen Alien-Schiffe keine Chance. Ein leichter Sieg für die Außerirdischen.

Earth 2160 Multiplayer-Nachtest

Registrierung, Aktivierung, Probleme im Earthnet und im LAN – der Multiplayer-Start des Mega-Echtzeit-Strategiespiels verlief alles andere als reibungslos.

Die Käfer sind los – Bugs in Earth 2160

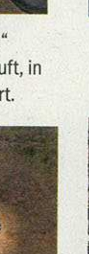
Im ausgiebigen Test zeigt der Mehrspieler-Modus (Version 1.1 und 1.2) noch erhebliche Mängel, die zu Spielfrust führen.



Wer im Spielmodus „Helden töten" versehentlich das Gebäude verkauft, in dem sich der Held befindet, verliert.



Leider kommt es auch mit dem Patch 1.2 immer noch zu Verbindungsabbrüchen, wenn man einem Spiel beitreten möchte.



Eine typisch asynchrone Situation: Während Spieler A nur auf wenige gegnerische Einheiten (1) trifft, ...



... ist auf dem Bildschirm von Spieler B ein Fahrzeugpulk (2) zu sehen. Dafür taucht nicht eine Einheit von Spieler A auf.



Mit der Version 1.1 kommt es vor, dass Infanteristen bestimmte Gebäude nicht verlassen können und unangreifbar sind.



Bei manchen Rechnern reagieren die Menüs sehr träge, was den Spielfluss deutlich behindert.

Nach wochenlangen Tests kristallisiert sich heraus, dass der Mehrspielerteil von **Earth 2160** noch recht holprig daherkommt. Das ärgert um so mehr, da das Einzelspielervergnügen gänzlich abgerundeter und fehlerfreier ist. Traten mit der Spielversion 1.1 (Gold Update) vereinzelt Abstürze und Synchronisationsprobleme auf, ist Letzteres mit der Version 1.2 die Regel. Synchronisationsprobleme zeigen sich folgendermaßen: Zwei oder mehr Spieler beginnen eine Partie und nach etwa 20 bis 25 Minuten laufen die Spiele auf jedem Rechner völlig unterschiedlich, also nicht mehr „synchron" ab. So kommt es vor, dass Spieler A die Basis von Spieler B mit einem Rudel Panzer überrollt und Spieler B bekommt davon nichts mit. Das heißt, beide Kombattanten spielen in ihrem eigenen Paralleluniversum. Allerdings übernimmt hier nicht die KI das Ruder für die nicht mehr vorhandenen menschlichen Spieler. Gegnerische Einheiten und Gebäude bleiben einfach an der Stelle, an der sie sich im Moment des Verbindungsverlusts befanden. Synchronitätsverluste treten regelmäßig sowohl im lokalen Netzwerk (LAN) als auch Earthnet (Internet-Server) auf.

Laut Publisher Zuxxez sollen die Probleme durch verschiedene Prozessortechniken wie Hyper-Threading (Pentium 4), Cool'n'quiet (Athlon 64) und SSE (Befehlssatz verschiedener CPUs) entstehen. Wir haben auf unseren Testrechnern alle drei Features deaktiviert und trotzdem lief mit der Version 1.2 kein Spiel synchron. Daher raten wir für Mehrspielergefechte im LAN vorerst zur Version 1.1.

Kleine Schwächen

Im Laufe des Spiels sind weitere Mini-Bugs und Designschwächen aufgefallen. So haben Sie das Spiel sofort verloren, wenn Sie beim Mehrspieler-Modus „Helden töten" das Gebäude verkaufen, in dem sich Ihr Held befindet. Auch der Spielmodus „Onkel Sam" ist nicht ausgereift. Bei dieser Spielvariante müssen keine Ressourcen abgebaut werden. Diese erhält man in einem bestimmten Intervall frei Haus, damit sich der Spieler auf das Bauen und Kämpfen konzentrieren kann. Allerdings lässt sich im Einstellungsmenü zwischen der Anzahl der zu überweisenden Ressourcen (1.000 bis 3.000) wählen, das Intervall kann jedoch nicht verändert werden.

Spielbalance

Mit der Spielversion 1.1 haben wir zumindest einige synchrone Partien spielen können, die uns Aufschluss über die Einhei-

„Wir arbeiten an den Synchronitätsproblemen!"

INTERVIEW MIT DIRK P. HASSINGER

PC Games: Wir haben im Mehrspieler-Modus einige Synchronisationsprobleme und Abstürze festgestellt. Woran liegt das?

Hassinger: „Das Problem hängt mit Inkompatibilitäten beim Timing zwischen AMD- und Intel-Prozessoren zusammen. Die meisten Synchronisationsprobleme und Abstürze sollten mit dem Patch 1.2 behoben sein."

PC Games: Wir haben auch die Version 1.2 ausprobiert und alle möglichen Störfaktoren wie Cool'n'quiet, Hyper-Threading und SSE deaktiviert. Trotzdem liefen alle Testpartien asynchron.

Hassinger: „Das Problem ist uns bekannt. Wir suchen noch nach den letzten verbleibenden Synchronisationsproblemen. Die Testpartien auf unseren Rechnern laufen jedoch alle fehlerfrei, weshalb wir auf Feedback von den Spielern angewiesen sind."

PC Games: Im Earthnet-Chat wurde gemeldet, dass die Virtual Agents für die Probleme verantwortlich seien.

Hassinger: „Das ist Quatsch."

PC Games: Wurde die KI für die Verkaufsversion verändert? In der ersten Testversion 1.0 war der Computergegner deutlich stärker.

Hassinger: „In der Version 1.1 (Gold Upgrade) haben wir ein paar Missionen entschärft und die KI-Stufen angepasst. Allerdings variiert die KI ihre Strategie, was zu besseren und schlechteren Ergebnissen führt."

PC Games: Wurden denn alle KI-Stufen beschnitten?

Hassinger: „Die mittelstarke KI ist gleich geblieben, die leichte Stufe wurde etwas abgeschwächt. Die schwere KI haben wir sogar verbessert."

PC Games: Gibt es die Möglichkeit, den Bau von Gebäuden abzubrechen? Wir haben keine Schaltfläche gefunden.

Hassinger: „Ja, indem man das Gebäude auswählt, den Mauszeiger ins Baumenü bewegt und die rechte Maustaste drückt."

PC Games: So wie es aussieht, muss man Replays manuell aufzeichnen, was im Vergleich zu automatischen Replay-Funktionen umständlich ist.

Hassinger: „Unter den Einstellungen gibt es auch einen Schalter für eine automatische Aufzeichnung. Einfach anwählen und man wird nach dem Match gefragt, ob das automatisch aufgezeichnete Replay gespeichert werden soll."



DIRK P. HASSINGER ist der Produzent von Earth 2160.

tenbalance gegeben haben. Die Eurasian Dynasty (ED), United Civilized States (UCS) und Lunar Corporation (LC) sind relativ gut ausbalanciert. Auf den ersten Blick wirkt die LC zwar etwas unterlegen, da die Anfangseinheiten schwächer bewaffnet sind und weniger Treffer aushalten. Die hohe Mobilität der LC-Einheiten und -Gebäude gleicht diese Nachteile jedoch aus. Die UCS und ED setzen dagegen auf brachiale Feuerkraft, was gerade Anfängern entgegenkommt. Die Alienrasse ist den drei erstgenannten Parteien jedoch weit überlegen. Da kaum Gebäude gebaut und keine Technologien erforscht werden müssen, ist ein halbwegs geschickter Alien-Spieler auf mittleren bis großen Spielkarten kaum zu schlagen, weil die Rasse sehr mobil ist. Dazu erhalten die Aliens relativ schnell überlegene Lufteinheiten wie den Morphorat Light Cruiser, Postomer Destroyer oder Postomer Heavy Fighter. Spielspaß bereitet die Rasse allemal. Wollen Sie aber eine ausgewogene Mehrspielerpartie, lassen Sie die Aliens außen vor.

... und so läuft's!

Die meisten Testsysteme erreichten selbst bei hoher Detailstufe und einer Auflösung von 1.024x768 Bildpunkten eine sehr gute Spieleleistung. Eine Geforce 6600 GT sowie eine CPU mit 2 GHz und 1.024 MByte RAM reichen für ein relativ ruckelfreies Multiplayer-Spiel aus. Allerdings hatten wir auch Fälle, in denen die Menüs (Bau, Konstruktion und Forschung) trotz High-End-Hardware (Athlon 64 FX-53, Geforce 6800 Ultra und 2 GByte RAM) wie in Zeitlupe reagierten. Die Gründe für den Leistungsverlust sind trotz intensiver Suche unklar. Publisher Zuxxez bestätigt, dass es in Einzelfällen zu Leistungsverlusten kommt.

Aktivierung, Registrierung

Als Kopierschutz hat Zuxxez die von Windows XP bekannte Produktaktivierung per Internet und Telefon gewählt. Die Online-Variante dauert nur etwa eine Minute. Wer dabei anonym bleiben möchte, entfernt zuvor das standardmäßig gesetzte Häkchen für die „Automatische Registrierung". Als zweite Variante steht Ihnen eine telefonische Aktivierung zur Verfügung, die über eine kostenlose 0800-Telefonnummer ebenfalls anonym abgewickelt werden kann. Wenn das Spiel aktiviert ist, erhalten Sie einen Freischalt-Code, mit dem Sie **Earth 2160** im Falle einer Neuinstallation selbst reaktivieren können. Allerdings funktioniert dies nur, wenn Sie keine der Kernkomponenten wie Grafikkarte, CPU, RAM, Soundkarte, etc. verändert haben. Haben Sie eine Komponente ausgetauscht, müssen Sie das Spiel komplett neu aktivieren. Bis zu drei Mal können Sie das tun, ohne persönliche Daten anzugeben. Ab der vierten Aktivierung mit veränderter Hardware müssen Sie sich jedoch zwangsregistrieren und den Grund für die erneute Aktivierungsmaßnahme mitteilen. Der Vorteil der Aktivierung: Sie können das Spiel starten, ohne dass der Datenträger im Laufwerk liegt, und private Sicherheitskopien zu Installationszwecken erstellen.

Viele Spieler fragen sich hinsichtlich der Aktivierungspflicht, was geschieht, wenn sie das Spiel nach ein paar Jahren wieder installieren und spielen möchten, es dann aber keinen Aktivierungssupport mehr gibt. In einer Pressemitteilung des Herstellers wird zugesagt, dass rechtzeitig ein Patch veröffentlicht würde, sollte der Support für **Earth 2160** eingestellt werden.

In Anbetracht der Produktaktivierung, der Registrierung und diverser Bugs kommt schnell Katerstimmung auf. **Earth 2160** hat zwar das Potenzial zu einem erstklassigen Multiplayer-Spiel. Zuxxez muss aber noch einiges nachbessern, bevor eine seriöse Mehrspielerwertung möglich ist. Derzeit ist es leider nur ein mangelhaftes Spielvergnügen. (oh/sw)



EARTH 2160
CA. € 40,-
BEREITS ERSCHIENEN

OLIVER HAAKE



„Hoffentlich bekommt Zuxxez die Probleme in den Griff, denn Earth 2160 hat viel Potenzial."

Nach ein paar Wochen **Earth 2160**-Zocken erinnert mich das Spiel zunehmend an den Vorgänger **Earth 2150**. Damals liefen Mehrspielerpartien ebenfalls asynchron und das Programmiererteam brauchte Monate sowie ein Dutzend Patches, bis ein fehlerfreies Multiplayer-Spiel möglich war. Ich hoffe nur, dass **Earth 2160** dieses Schicksal erspart bleibt, denn das Spiel hat riesiges Potenzial! Allerdings hat Zuxxez noch an der Einheitenbalance zu schrauben. Ich halte die Aliens im späteren Spielverlauf für viel zu stark. Aber beim Balancing räume ich Zuxxez gern Zeit ein. Rom wurde auch nicht an einem Tag erbaut.

STEFAN WEISS



„Trotz des Patches auf die Version 1.2 besteht noch viel Nachbesserungsbedarf."

Nach etlichen Skirmish-Partien wollte ich endlich im Earthnet und im LAN gegen menschliche Spieler antreten. Doch leider verpuffte der Spielspaß aufgrund nerviger Mängel genauso schnell wie LC-Infanteristen im Ansturm gegen einen Abwehrturm. Mit dem Patch auf Version 1.2 sollte laut Zuxxez alles besser werden. Zugegeben, die kleinen Mikromanagement- und Balancing-Änderungen sind in Ordnung, doch leider kommt es im Mehrspieler-Modus regelmäßig zu Synchronisationsfehlern, die auch mit kleinen Workarounds wie dem Deaktivieren von Cool'n'quiet nicht zu beheben sind. Hier besteht noch Nachbesserungsbedarf.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Reality Pump
Studionote: Gut
Publisher: Zuxxez
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/8/8
USK-Alterseinstufung: Ab 12 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

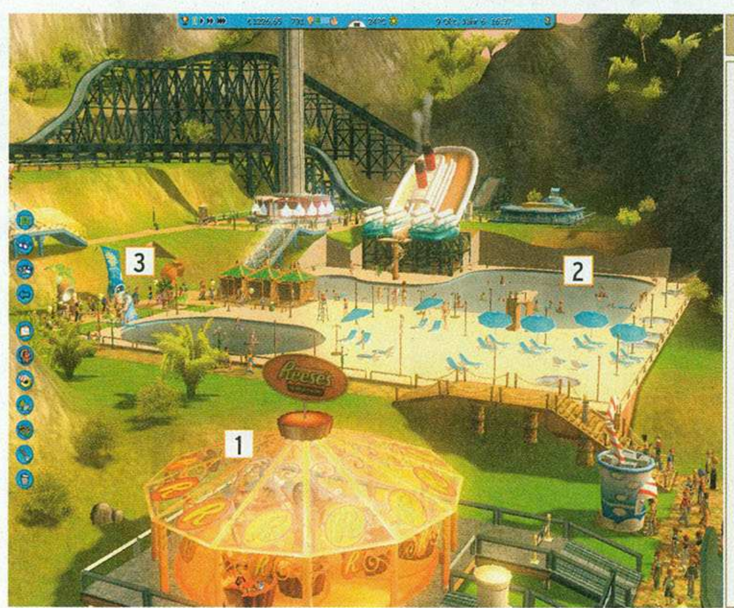
Minimum: 1.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 2.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- + Vier spielbare Rassen
- + Teils riesige Spielkarten
- − Mehrspielerpartien laufen meist asynchron
- − Vierte Rasse (Aliens) ist zu stark
- − Zwangsregistrierung nach vierter Neuaktivierung

PC-GAMES-TESTURTEIL

MEHRSPIELER		
– –	Grafik	Sehr gut (94)
	Sound	Gut (85)
	Steuerung	Gut (89)
	Einzelspieler	Sehr gut (90)



Soaked! im Überblick

1. Neue Fahrgeschäfte
Reese's Peanut Butter Cups, eines der neuen Fahrgeschäfte, zieht vor allem jüngere Gäste an.

2. Badeparadies
Soaked! erlaubt die Konstruktion riesiger Freibäder mit Whirlpools, Springtürmen, Rutschen, Wellenmaschinen und vielem mehr. In unserem Planschparadies ist die XXL-Rutsche „Aufblasbares Schiff" ein wahrer Publikumsmagnet.

3. Ladenzeile
Neue Shops für Sonnenbrillen, Sonnencreme, aufblasbare Plastiktiere oder coole Drinks bescheren uns in unmittelbarer Nähe des Freibades Rekordumsätze.

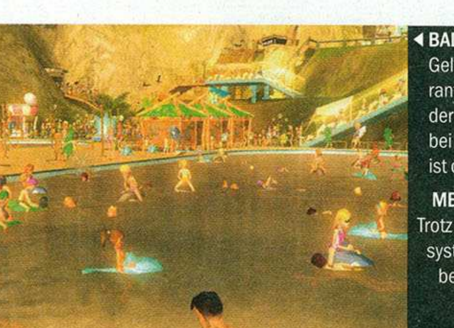
Rollercoaster Tycoon 3

Soaked! | Wasser marsch: Bei der ersten Erweiterung zum genialen Freizeitpark-Manager geht es feuchtfröhlich zur Sache.

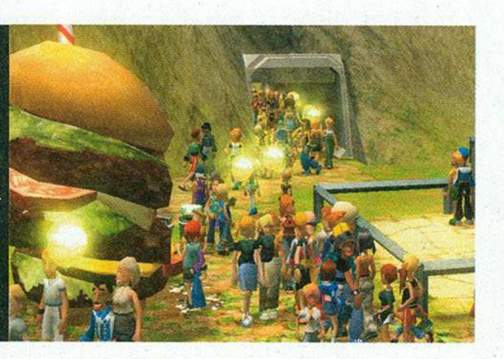
Ohne Erfinder Chris Sawyer, dafür mit einer atemberaubenden 3D-Grafik setzte die **Rollercoaster Tycoon**-Serie Ende vergangenen Jahres ihren Siegeszug rund um den Globus fort. Weltweit griffen knapp zwei Millionen Spieler zum kurzweiligen dritten Teil der Achterbahn-Wundertüte und entwarfen unzählige Freizeitparks mit den abgefahrensten Konstruktionen und Fahrgeschäften. Allmählich aufkommende Langeweile soll nun **Soaked!** hinwegspülen. Das Add-on ergänzt das Hauptspiel um eine Reihe neuer Wasser-Attraktionen, darunter jeweils acht Wasser- und Achterbahnen, frische Fahrgeschäfte, Verkaufsstände, Delfin- und Walshows sowie riesige Badelandschaften mit Wellenmaschinen. Passend dazu gibt es mit „Atlantik" und „Paradies-Insel" zwei neue Szenarien. Außerdem merzen die Entwickler mit dem nun möglichen Bau von Tunnelsystemen einen großen Kritikpunkt des Hauptspiels größtenteils aus.

Unterirdisch gut?

Sowohl Fußgängerwege als auch Achterbahnen können durch Berge führen, bei anderen Bahnen oder Rutschen ist dies jedoch nicht möglich. Allerdings gestaltete sich der Bau in unserer Testversion noch etwas fummelig. An ungeraden Stellen und bei schrägen Einfallswinkeln verweigert **Soaked!** nämlich den Tunnelbau. Funktioniert die Konstruktion, sieht das Ganze natürlich vor allem bei einer Spritztour aus der Besucherperspektive mithilfe der Coaster-Cam gigantisch aus und schraubt den Unterhaltungswert der Attraktion ordentlich nach oben. Natürlich dürfen Sie sich mit der relativ überschaubaren Anzahl an Neuerungen nicht nur im Sandkasten-Modus, sondern auch in einer neun Missionen starken Kampagne vergnügen. Neben den platschnassen Neuerungen gibt es eine Hand voll „normaler" neuer Fahrgeschäfte, die auf den Wünschen der Spieler basieren. Außerdem lassen sich jetzt mit dem MixMeister nicht nur Feuerwerke, sondern auch Wasser- und Lasershows kreieren und Stempelautomaten animieren Ihre Gäste zum Besuchen besonders vieler Attraktionen. Ist das Bonusheft voll, gibt es an der Information einen Plastiksäbel oder eine Mütze als Geschenk. (cs)



◄ **BADETEMPEL** Mehr Geld als ein Freibad garantiert Ihnen keine andere Attraktion. Selbst bei kälterer Witterung ist die Hölle los.



MENSCHENAUFLAUF ► Trotz des neuen Tunnelsystems kommt es vor besonders beliebten Fahrgeschäften zu nervigen Staus.



ROLLERCOASTER TYCOON 3: SOAKED!
CA. € 30,-
23. JUNI 2005

CHRISTIAN SAUERTEIG



„Ein Schelm, wer Böses beim plötzlich funktionierenden Tunnelbau denkt."

An **Soaked!** kommt eigentlich kein **Rollercoaster Tycoon 3**-Fan vorbei. Dies liegt allerdings nicht nur an den fantastischen, in der Summe aber auch nicht gerade überragenden Neuerungen, sondern vor allem an der mitgelieferten Tunnelbau-Option. Was zunächst als technisch unmöglich galt und deswegen auch nicht per Patch nachgeliefert wurde, funktioniert nun als Anhängsel des Add-ons plötzlich doch. Über den etwas faden Beigeschmack dieses kostenpflichtigen Updates tröstet die motivierende Kampagne aber allemal hinweg.

PETRA FRÖHLICH



„Spritzige Erweiterung, die fast kein Spielspaß-Wässerchen trübt."

Da kommt Urlaubsstimmung auf: Meine Besucher planschen mit Badehose und überteuert erworbenem Aufblasgetier durch mein Spaßbad, aalen sich cocktailschlürfend in der Sonne, genießen einen Ritt in den feuchten Wasserbahnen oder bewundern die Delfinshow. Und ich bin mittendrin! So viel Detailverliebtheit hat, gepaart mit dem bekannten Suchtfaktor, allerdings auch einen stolzen Add-on-Preis von 30 Euro, für den ich mir neben dem genialen Tunnelbau noch mehr frische Attraktionen und wenigstens eine weitere Themenwelt gewünscht hätte.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Frontier Studios
Studionote: Gut
Publisher: Atari
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger/Fortgeschrittene/Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/2/2
USK-Alterseinstufung: Ohne Beschränkung

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.400 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- \+ Wunderschöne 3D-Grafik
- \+ Neue Attraktionen und Fahrgeschäfte
- \+ Kampagne mit neun Missionen
- \+ Erstmals Bau von Tunneln möglich ...
- − ... der sich aber noch etwas fummelig gestaltet

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
82	Grafik	Sehr gut (90)
	Sound	Gut (83)
	Steuerung	Befriedigend (78)
	Mehrspieler	-- (--)





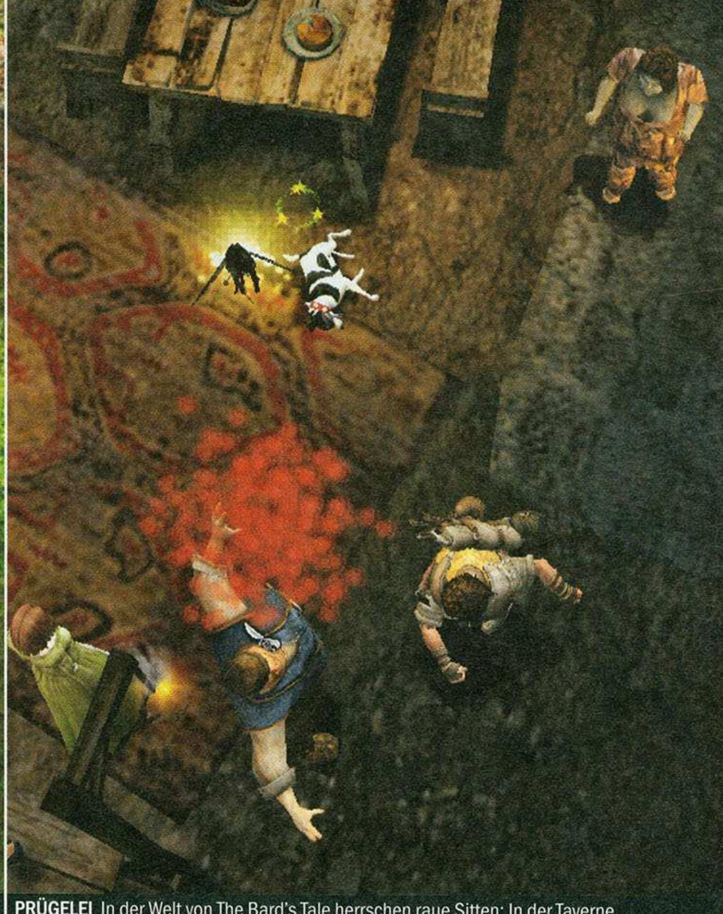
MIT DVD

ZWEI SPIELFILME:
AVENGING ANGELO
THE MIGHTY

JETZT
NEU
AM KIOSK
FÜR NUR
2,99 €



ES GRÜNT SO GRÜN Grafisch merkt man The Bard's Tale an, dass es eine Konsolenumsetzung ist: Die Texturen sind unscharf und pixelig, Objekte wirken aufgesetzt.



PRÜGELEI In der Welt von The Bard's Tale herrschen raue Sitten: In der Taverne kommt es schon mal zu einer Prügelei um das Herz einer Frau.

The Bard's Tale

Früher ein ernsthaftes Rollenspiel, heute Training für die Lachmuskeln: Das neue Bard's Tale macht mehr Witze als Hans Eichel Schulden.



RIESENRATTE Im Tavernenkeller hat sich eine Ratte eingenistet, die so groß ist wie ein Kleinwagen und Feuer speit. Der Barde soll den Kammerjäger spielen.

Mit dem Rollenspiel-Klassiker aus den 80ern teilt **The Bard's Tale** nur noch den Namen. Die rundenbasierten Kämpfe sind Vergangenheit, die Standbilder auch. Stattdessen gibt es Echtzeit-Klickereien und 3D-Grafik, wie es sich für ein Action-Rollenspiel gehört. Doch weder Optik noch Gefechte machen großartig was her, das Beste am Spiel ist der Hauptdarsteller: Keine andere Figur definiert den Begriff Antiheld so treffend wie der Barde.

Der ist eigentlich ein ziemliches Ekelpaket: Prinzessinnen rettet er nur, wenn sie mindestens Körbchengröße D und ein ebenso dickes Bankkonto haben. Man schließt ihn trotzdem ins Herz, weil er etwas von jener Lausbubenmentalität hat, die man von Han Solo her kennt – ein Schlawiner zum Liebhaben. Außerdem gilt bei ihm der Spruch: „Harte Schale, weicher Kern!" Wie wenig Selbstbewusstsein der Barde trotz seiner fiesen Sprüche hat, wird deutlich, wenn er herumstehende Fässer mit dem Schwert zerschlägt und sich danach selber auf die Schulter klopft: „Wie stark ich doch bin!"

Rattenfängerkarriere

Das Spiel beginnt mit einem Intro, das so verschwommen aussieht, als würde man es durch Milchglas betrachten. Gut, dass ein Erzähler das Geschehen kommentiert: Böse Männer in Kutten und Gänsehaut erzeugender Stimme verfolgen den Barden, das Warum soll eine Rückblende erklären. Und die spielen Sie nach. Sie haben zum ersten Mal die Kontrolle über die Figur, da sollen Sie im Keller der örtlichen Taverne ein Rattenproblem lösen. Dass besagtes Problem die Größe eines Wohnwagens hat: huch.

Im richtigen Moment taucht ein mysteriöser Mann auf und bringt dem Barden ein magisches Liedchen bei: Ein bisschen

So spielt sich The Bard's Tale

Man kämpft gegen Monster, löst das eine oder andere Rätsel und lauscht den humorvollen Dialogen.







Kämpfen
Mit der linken Maustaste zuschlagen, mit der Leertaste abwehren. Und die Harfe beschwört Mitstreiter. Trotzdem laufen die Kämpfe immer gleich ab, bald schon zeigen sich Ermüdungserscheinungen: Note: Ausreichend.

Rätseln
Die meisten Puzzles, die Sie lösen werden, drehen sich um Schalter. Das ist okay, denn selbst die simpelsten Rätsel sind in eine humorvolle Hintergrundgeschichte eingebettet, was sie interessant macht. Note: Befriedigend.

Lachen
Ob Sie Action-Rollenspiele mögen oder nicht, ist zweitrangig, solange Sie schwarzen Humor mögen: **The Bard's Tale** enthält so viele grandiose Dialoge, dass es für zehn Comedy-Sendungen reichen würde. Note: Sehr gut.

auf der Harfe herumzupfen, schon entsteht eine Art Irrlicht, das flimmernd durch die Gegend schwirrt und Monster elektrisiert – Ihre Kammerjäger-Mission wird zum Kinderspiel. Solche Heldentaten vollbringend, ziehen Sie von Dorf zu Dorf, bis die Hauptaufgabe Konturen annimmt: Eine Prinzessin, reich und schön, hockt in einem Turm fest. Testosteron lässt den Barden einen Rettungsversuch starten.

Kämpfe mit Musik

The Bard's Tale ist kein **Diablo**, auch wenn's so aussieht: Zwar lenkt man den Barden aus der Vogelperspektive übers Terrain und klickt Monster mit der Maus tot, aber Sammelsucht und Levelwahn bleiben aus. Woran liegt's? Die Beute der Feinde verwandelt sich beim Aufheben sofort in Kleingeld, das Sie in der Stadt in eine überschaubare Anzahl an Waffen investieren: Dolch, Schlegel, Zweihänder und Bogen – das war's auch schon. Wie eine Einbahnstraße verläuft die Charakterentwicklung: Nach Stufenanstieg verteilen Sie Ihre Punkte zwangsläufig auf Stärke und Rhythmus (Magie), der Rest ist sinnlos.

Die Kämpfe hätten dieselbe Anziehungskraft wie die Fernsehwiederholung eines Golfturniers, gäbe es da nicht die Zaubersprüche in Form von Musik. Über ein Menü, dessen Layout stark an ein Konsolen-Interface erinnert, wählen Sie via Tastenkombination ein Lied aus, das Mitstreiter herbeizaubert. Je besser Ihre Harfe, desto mehr Team-Kameraden können gleichzeitig aktiv sein. Für jede Situation gibt es passende Gehilfen: In Höhlen macht das Glühwürmchen Licht, im Kampf gegen eine Übermacht erweist sich die Heilerin (eine Kreuzung aus Hella von Sinnen und **Shrek**-Oger) als wertvolle Verbündete.

So cool diese Beschwörungsformeln sind, bei der Umsetzung hätten sich die Entwickler mehr Mühe geben können. Während der Barde die Harfe spielt, ist er Angriffen schutzlos ausgeliefert. Man rennt oft sekundenlang wie ein aufgescheuchtes Huhn vor Gegnern davon – ein nerviger Eiertanz.

Oliver Kalkofe ist der Barde

Vielleicht gehören Sie ja zu jenen Rollenspielern, die es satt haben, den Guten zu spielen. Dann ist **The Bard's Tale** Ihr Spiel: Nirgendwo sonst (**Knights of the Old Republic** ausgenommen) dürfen Sie egoistischer sein als hier.

In den Gesprächen haben Sie oft die Wahl zwischen guter und böser Antwort, doch selbst die gute würde sich kein normaler Held zu geben trauen, so viel Sarkasmus steckt drin. Welche Antwort Sie wählen, beeinflusst gelegentlich den Spielverlauf: Wer eine Figur beleidigt, muss später mit ihrer Rache rechnen. Das heißt nicht, dass Sie stets brav sein sollen; bei manchen Gesprächspartnern helfen Drohungen mehr als Süßholzraspeln.

Ob Sie die Sprachausgabe der deutschen Version gut finden, hängt davon ab, ob Sie sich Oliver Kalkofe als den Barden vorstellen können: Der vertont die zynischen Sprüche zwar treffend, doch sein eigenartig dünnes Stimmvolumen ist Geschmackssache.

Die restlichen Sprecher machen ihren Job einwandfrei; die Sprachausgabe gehört zu den Highlights. Leider ging der Wortwitz der englischen Version in der Übersetzung verloren; so fehlt der ausgeprägte schottische Dialekt der Figuren. Doch ärgern Sie sich nicht zu früh: Wenn Sie das Spiel lieber im Original genießen wollen, können Sie die Sprache im Setup-Bildschirm umstellen.

Zum Mitmeißeln: Wenn Sie Hightech-Grafik und Kämpfe mit **Diablo**-Sucht erwarten, erwarten Sie weiter. Zum Lachmuskelaufbau ist **The Bard's Tale** aber perfekt. (tw)



THE BARD'S TALE
CA. € 50,-
16. JUNI 2005

THOMAS WEISS



„Was The Bard's Tale an Spiel fehlt, macht es durch seinen Humor wieder wett."

Normalerweise drücke ich die Sprachausgabe ungeduldig weg. Aber in **The Bard's Tale** sind die Dialoge und Sprecher so gut, dass ich jedes Wort genieße. Die Kämpfe gefallen mir noch am wenigsten: Einen Mitstreiter beschwören, etwas auf der Maus herumklicken, Beute einsammeln – das mache ich nur, um zur nächsten Story-Sequenz vorzustoßen. Gäbe es so viele Gegenstände wie bei **Diablo** oder **Sacred** und dazu noch eine fordernde Charakterentwicklung, **The Bard's Tale** wäre ein Meisterwerk. Hoffentlich findet Inxile-Boss Brian Fargo (**Fallout**) beim nächsten Projekt ein besseres Gleichgewicht zwischen Spiel und Humor.

BENJAMIN BEZOLD



„The Bard's Tale ist Spiel und Comedy-Show zugleich: So gelacht habe ich selten."

Ich kann mich nicht erinnern, wann ich zuletzt in einem Computerspiel eine Prügelei absichtlich verlieren musste, um eine Quest zu lösen – **The Bard's Tale** ist einfach völlig verrückt. Und genau das macht den Reiz des Titels aus: Durchgeknallte Leute kennen lernen, seltsame Missionen erledigen und über sarkastische Sprüche lachen. Auch die Kämpfe finde ich im Gegensatz zu Thomas erträglich: Die Idee, dass ich meine Party musizierend beschwöre, gefällt mir gut. Bloß die einseitige Charakterentwicklung enttäuscht mich: In **Sacred** zünde ich nach einem Stufenanstieg ein Feuerwerk, hier zucke ich die Achseln.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Inxile Entertainment
Studionote: –
Publisher: Ubisoft
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/–/–
USK-Alterseinstufung: Ab 12 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 933 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

+ Bissige, gut vorgetragene Dialoge
+ Ausgeprägte, interessante Charaktere
+ Innovatives Magiesystem
– Grafisch auf dem Stand von 2001
– Kein Sammeltrieb, da zu wenige Gegenstände

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
79	Grafik	Ausreichend (60)
	Sound	Gut (84)
	Steuerung	Ausreichend (67)
	Mehrspieler	- (-)



GEGRILLTER HELD Von oben fliegen Feuerbälle heran, unten wüten Gegner: Sie haben in den hektischen Klick-Kämpfen alle Hände voll zu tun.

MASSENSCHLACHTEN Die Gefechte sind nur mit genügend Heiltränken zu schaffen. Gottlob gibt es davon genug zu kaufen. Die Anwendung erfolgt per Hotkey.

Dungeon Lords

Wizardry-Schöpfer David W. Bradley wollte mit Dungeon Lords ein modernes Action-Rollenspiel entwickeln. Doch nur das Handbuch ist fertig geworden.

Wenn Dave Bradley ein neues Rollenspiel entwickelt, dann ist das so spannend, als würde Chris Roberts **Wing Commander 5** machen. Der Mann ist seit Jahrzehnten im Geschäft, war maßgeblich an der **Wizardry**-Reihe beteiligt und legt mit **Dungeon Lords** sein neues Werk vor, scheinbar zugeschnitten auf die Vorlieben heutiger Rollenspieler. Rundenkämpfe und Partys waren gestern, hier wird in Echtzeit und alleine gekämpft, außer Sie spielen im kooperativen Mehrspieler-Modus.

Dungeon Lords erscheint zu einem Zeitpunkt, zu dem andere Produkte noch einen Beta-Test durchlaufen: Versprochene Features fehlen, stattdessen gibt es Bugs. Nur das Handbuch ist vollständig. Darin liest man über Dinge, die es nicht ins Spiel geschafft haben. Die erwähnte Automap beispielsweise kommt erst mit dem nächsten Patch. Legen Sie Block und Bleistift bereit, um Karten mitzuzeichnen!

Viele, viele Monster

Eine Sache beherrscht **Dungeon Lords** richtig gut: unzählige Gegner auf den Spieler hetzen. In den Wäldern wimmelt es von Goblins, Wölfen und Dieben, auch die Dungeons sind gefüllt wie Wohnungen in China. Woher all die Kreaturen kommen? Lord Davenmor ist sauer, weil Königstochter Ellowyn die Kurve kratzt, statt Lord Barrowgrim zu heiraten, also beschwört er Horden an Monstern, die für ihn Krieg führen sollen.

Am Anfang stehen Sie erst mal im Wald und wissen noch nichts. Ein Lagerfeuer knistert, die Grillen zirpen, Büsche biegen sich im Wind. „Seid gegrüßt, Reisender!", sagt Botschafter Simon, ein dünner Mann mit heller Stimme. Sie mögen doch bitte einen Brief in die Stadt Fargrove bringen, nur ein paar Minuten von hier entfernt. Es ist Ihr erster Auftrag. Später stellen Sie fest, dass die Stadtwachen den Durchgang blockieren, Anordnung des Königs. Da schlüpft ein Goblin aus dem Dickicht hervor und verspricht zu helfen: Er wisse einen geheimen Weg. Der entpuppt sich natürlich als Falle und schon stecken Sie mittendrin in den Massenkämpfen von **Dungeon Lords**.

Klick-Marathon

Linke Taste: zuhauen. Rechte Taste: abwehren. Die Steuerung überfordert auch Kleinkinder



HALSSCHMERZEN Schauen Sie genau hin: Wird die Spielfigur von Pfeilen getroffen, so bleiben diese realistisch im Körper stecken.



DAVID GEGEN GOLIATH Weil große Teile der Welt von Beginn an frei zugänglich sind, stoßen Sie schnell auf übermächtige Gegner. Diesem Drachen sollten Sie aus dem Weg gehen.



EINGEFROREN Ein Frost-Zauberspruch erlaubt es, Gegner für ein paar Sekunden kampfunfähig zu machen.

AUSRÜSTUNG Gegenstände landen im Inventar. Per Mausklick werden sie angewählt.

nicht. Die Gefechte sind ebenso anstrengend wie simpel: Weil sich Abstände zwischen Gegner und Spielfigur schlecht einschätzen lassen, hilft nur wildes Geklicke mit der Maus. Einfacher ist es später, nachdem Sie ein paar Punkte in die Fähigkeit Athletik investiert haben. Dann schreitet Ihr Held wie ein Tänzer zur Seite oder vollführt per Knopfdruck Rückwärtssalti. Sind alle Gegner erledigt, dann hat Ihr Zeigefinger vermutlich Muskelkater und die andere Hand ist dran: Mit der Umschalt-Taste sammeln Sie Gold und Gegenstände der Besiegten ein. Nach dem tausendsten Gegenstand würden Sie Ihre Großmutter für einen „Alles aufheben"-Hotkey hergeben.

Eine seltsame Eigenschaft von **Dungeon Lords** ist es, den Spielverlauf zwei, drei Sekunden einzufrieren, bevor Gegner auftauchen. Wenn für Sie Gläser standardmäßig halb voll sind, lernen Sie diese Unterbrechung vielleicht als Frühwarnsystem schätzen. Doch eigentlich sind die Zwangspausen (vermutlich zurückzuführen auf ein Speicherproblem) nur nervig; hoffentlich hilft der geplante Patch.

Das Beste an **Dungeon Lords** sind die Charakter-Fähigkeiten. Hier haben sich die Entwickler sogar eine kleine Innovation einfallen lassen: Jeder erledigte Gegner gibt Erfahrungspunkte, die Sie sofort auf Fähigkeiten wie Schwertkampf, Heil- oder Angriffsmagie verteilen können, ohne den Stufenabstieg abwarten zu müssen. Je weiter Sie die entsprechende Fähigkeit ausgebildet haben, desto teurer sind Verbesserungen.

Fehlender Feinschliff

Dass die Entwickler mit einem nervösen Blick auf die Uhr an **Dungeon Lords** gearbeitet haben, dafür spricht die unfertig wirkende Welt: In den Gasthäusern fehlen Möbel, die Dungeons sind meist nicht mehr als eine Anordnung eckiger Räume und die Wildnis schaut aus, als wären Bäume, Büsche und Wege mit verbundenen Augen gesetzt worden. Die riesige Welt zu erkunden, wird wegen der fehlenden Automap zur Geduldsprobe: Schon bald kommen Sie vom Pfad ab und sind verloren. Der Kompass hilft wenig, Richtungsschilder sind selten. Die mitgelieferte Papierkarte ist die einzige Orientierungshilfe.

Am besten aufgehoben fühlt man sich noch in den Dungeons, dem einzigen Ort, an dem Sie abwechselnd Hirn und Geschicklichkeit beweisen müssen: Mal legen Sie Schalter um, die einen Durchgang freilegen, mal hüpfen Sie von Säule zu Säule.

Verschenktes Potenzial

Das Potenzial von **Dungeon Lords** ist Dave Bradleys illusorischem Terminkalender zum Opfer gefallen. Ein halbes Jahr mehr Entwicklungszeit hätte Wunder gewirkt. Die letzte Hoffnung ist der Patch. (tw)

Fehler über Fehler: Dungeon Lords ist unfertig.

Wenn Sie an Dungeon Lords interessiert sind, warten Sie mit dem Kauf besser bis zum nächsten Patch.



Die deutsche Version von **Dungeon Lords** erscheint zwar inklusive Patch V.1.2e, ist aber trotzdem weit vom Zustand eines fertigen Produkts entfernt. So wurden zwar minimale Fehler behoben (der Menübildschirm flackert nicht mehr, Kämpfe sind besser ausbalanciert), doch einige Quests funktionieren noch immer nicht. Es kommt vor, dass NPCs nicht da sind, wo sie sein sollten, woraufhin der Spieler in einer Sackgasse landet. Dann hilft nur das Laden eines alten Spielstands. Auch vor Abstürzen ist man nicht sicher: Das Spiel bootet in unregelmäßigen Abständen den Rechner. Solche Fehler sind unverzeihlich und deshalb raten wir Ihnen aktuell davon ab, **Dungeon Lords** zu kaufen.

Der Patch kommt

Für Ende Juni hat Heuristic Park einen erweiterten Patch angekündigt, der nicht nur Bugs beheben, sondern auch versprochene Features nachliefern soll. Geplant sind unter anderem eine Automap sowie die Möglichkeit, das Aussehen des Charakters zu verändern. Außerdem wollen die Entwickler die Welt grafisch aufwerten.



DUNGEON LORDS
CA. € 45,-
JUNI 2005

THOMAS WEISS



„Um aus Dungeon Lords ein gutes Spiel zu machen, braucht es mehr als einen Patch."

Ein Patch, der alle Bugs und Abstürze beseitigt, wäre nur der Anfang. Dann müsste noch die Spielwelt gestrafft werden, die aktuell so lieblos wirkt, dass man einen Zufallsgenerator als Designer vermutet: Man kann minutenlang in eine Richtung laufen, ohne dass etwas geschieht. Ähnlich einschläfernd die Dungeons, riesige Irrgärten, bis zum Überlaufen mit Monstern gefüllt, gegen die nur Dauergeklicke ohne Sinn und Verstand hilft. Das Fähigkeitensystem – Punkte nach jedem Gegner verteilen, ohne auf den Stufenanstieg warten zu müssen – gefällt mir ausgesprochen gut, nur das Spiel dahinter ist mehr Ärger als Spaß.

JUSTIN STOLZENBERG



„Zu vieles fehlt, nur eines gibt es im Übermaß: Bugs. Der Patch muss her, aber schnell!"

Mit der Axt durch Gegnerhorden, danach Gold einsammeln und die Erfahrungspunkte zählen, das hat schon was – ungefähr eine halbe Stunde lang, dann brechen auch durchtrainierte Zeigefinger ab, weil jeder Schlag einen Mausklick erfordert. Eine Dauerfeuerfunktion wäre schön gewesen, wie so vieles andere: Eine Automap hätte bei der Navigation durch die Welt geholfen, ein paar Objekte hätten die leeren Räume aufgewertet, ein bisschen Musik die Atmosphäre. Nur Bugs gibt es mehr als genug. Was auch immer Bradley mit **Dungeon Lords** vorhatte, es war – grob geschätzt – ein halbes Jahr zu wenig Zeit für die Umsetzung.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Heuristic Park
Studionote: –
Publisher: dtp/Crimson Cow
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 8/8/8
USK-Alterseinstufung: Ab 12 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.000 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- + Ausgeklügeltes Fähigkeitensystem
- + Einwandfreie, umfangreiche Sprachausgabe
- – Leblose Welt, in der man sich oft verirrt
- – Etliche Bugs stören den Spielablauf
- – Liebloses Städte- und Dungeon-Design

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
55	Grafik	Ausreichend (65)
	Sound	Befriedigend (70)
	Steuerung	Mangelhaft (50)
	Mehrspieler	Ausreichend (66)



MASSENSCHLACHT Manchmal tummeln sich viele Einheiten auf dem Bildschirm, ohne dass es zu Slowdowns kommt.



ABWEHRTÜRME Die Sinistri haben Verteidigungstürme errichtet. Es gilt, gegnerischen Angriffen 40 Minuten lang standzuhalten.

Rising Kingdoms

Ein Echtzeit-Strategiespiel von belangloser Normalität: Hier kämpfen drei Standardvölker nach Standardformel.

Menschen, Waldwesen und die Sinistri, eine Dämonenrasse, können sich gegenseitig nicht riechen, es kommt zum Krieg. In drei Kampagnen steuern Sie besagte Völker durch Missionen, wie sie in der Echtzeit-Strategie üblich sind: Ressourcen sammeln, eine Basis aufbauen, den Gegner überrennen. Manchmal kommt es zu Variationen, dann bauen Sie unter Zeitdruck oder steuern nur eine Hand voll Einheiten über die Karte, ohne irgendwo ein Lager aufzuschlagen. Kennt man alles.

Rising Kingdoms spielt sich wie **Warcraft 3**. Beim Kämpfen zählt der Einsatz der richtigen Spezialfähigkeit zur richtigen Zeit. Der Held der Menschen stellt zum Beispiel einen Altar in die Gegend, der alle Einheiten im Umkreis heilt; die Sinistri verfügen über Zaubersprüche, die die heilende Wirkung der Menschen absaugt. Papier, Schere, Stein, Sie wissen schon.

Nichts Neues zudem bei den (natürlich auch hier präsenten) Rollenspiel-Elementen. Im Kampf gewinnen die Helden Erfahrungspunkte, die Sie auf Fähigkeiten verteilen, etwa Wiederbelebung. Herumliegende Gegenstände sind aufnehmbar, sie beeinflussen Statuswerte wie Kampfkraft.

Mehrspieler, mehr Freude

Die größte Freude an **Rising Kingdoms** bereitet der Mehrspieler-Modus. Die drei Rassen sind ausreichend unterschiedlich, die Aufbauphasen angenehm schnell vorüber. Es dauert nicht lang, da klirren die Schwerter. Wer im Internet gewinnt, rutscht in der Rangliste nach oben. Das spornt an. Leider ist die Frage berechtigt, ob sich viele Gegner finden werden – bei der gewaltigen Konkurrenz im RTS-Genre.

Die Einzelspieler-Kampagne macht weniger Spaß, weil sie nur Bekanntes runterbetet, und das schlecht. Die Story zum Beispiel, eine Sammlung durchgekauter Themen, ohne Gespür für Dramatik hingeschludert. Oder die Dialoge! Katastrophal. Wenn nur die Texte schlecht wären, okay. Doch es kommen Sprecher dazu, die überraschen mit Betonungen, die man nie für möglich gehalten hätte. Wenigstens eine Innovation, bloß keine gute. (tw)

NATURVERBUNDEN Die Waldwesen bilden vor allem Wölfe, Werwölfe und Bogenschützen aus. Ihre Helden gleichen Elfen.



MENSCHENSIEDLUNG Die Siedlungen sind grafisch sehr detailliert – ein Kontrast zu den schlecht aufgelösten Bodentexturen.



RISING KINGDOMS
CA. € 30,-
29.06.2005

THOMAS WEISS



„Wer braucht dieses Spiel, das nur zu kopieren versucht?"

Rising Kingdoms haftet, obwohl dem Vorbild **Warcraft 3** sehr ähnlich, etwas Billiges an: Die Missionen scheinen aus der Echtzeit-Recycling-Fabrik zu stammen und die Geschichte ist zum Schämen schlecht. Dann die Detailprobleme: Warum kann ich mit den Cursor-Tasten nach oben und unten scrollen, aber nicht schräg? In einem Spiel dieses Genres brauche ich volle Kontrolle. Ich will **Rising Kingdoms** nicht verteufeln, dafür sind mir die Rassen zu liebevoll ausgearbeitet, aber: Es gibt bessere Alternativen, ein Kauf ist nur für Verzweifelte interessant.

CHRISTIAN SAUERTEIG



„Singleplayer-Kampagne? Langweilig. Mehrspieler-Modus? Schon besser."

Als ich **Rising Kingdoms** zum ersten Mal in Action sah, wurde mir klar, warum die Bilder auf der Packung daumennagelgroß abgedruckt wurden: Die Grafik gibt einfach nichts her. Trotz 2D-Optik, der besten Voraussetzung für Detailreichtum also, sind manche Texturen so grob aufgelöst, dass es auf den ersten Blick nach einem Grafikkartenfehler aussieht – ein wahrer Atmosphärekiller. Spielerisch gefällt mir der Titel wesentlich besser. Die Völker wurden ordentlich designt, vor allem in Mehrspieler-Matches steckt enormes Spaßpotenzial.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Haemimont Games
Studionote: -
Publisher: Black Bean
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/8/8
USK-Alterseinstufung: Ab 12 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 800 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.600 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- \+ Drei unterschiedliche Völker
- \+ Solide Rollenspiel-Elemente
- − Veraltete, teils grob aufgelöste 2D-Grafik
- − Banale Story, nervige Sprachausgabe
- − Hallo Innovation! (...) Hallo? Jemand da?

PC-GAMES-TESTURTEIL



EINZELSPIELER		
60	Grafik	Ausreichend (60)
	Sound	Mangelhaft (45)
	Steuerung	Ausreichend (60)
	Mehrspieler	Befriedigend (70)

Knaller-Prämien

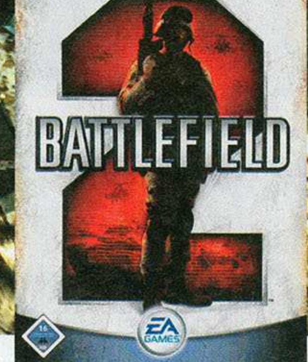
Schnell entscheiden und angreifen! Wer jetzt für PC Games einen neuen Abonnenten wirbt, kann unter diesen **drei genialen Prämien** sein **kostenloses Dankeschön** wählen.



Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde
In einem Echtzeit-Strategie-Epos der Superlative erleben Sie Massenschlachten und Belagerungen der **Herr der Ringe**-Filme in nie gekannter Intensität. Begleiten Sie Aragorn, Frodo, Sam, Gandalf und Gimli auf ihrer gefährlichen Reise durch Mittelerde, besuchen Sie Schauplätze wie Helms Klamm und Minas Tirith und sind Sie dabei, wenn riesige Ents auf Hunderte von Orks treffen – das Schicksal von Mittelerde liegt in Ihrer Hand!
Prämiennummer: 002545



Need for Speed Underground 2
Der Nachfolger des legendären Rennspiel-Klassikers entführt Sie in die aufregende Welt der Tunerszene und fordert Sie heraus, eine riesige Stadt zu erkunden, die in fünf verschiedene, miteinander verbundene Stadtteile unterteilt ist. Während Sie als Spieler die Stadt kennenlernen, treffen Sie auf rivalisierende Fahrer, die Ihnen die **Underground**-Welt näher bringen, Events organisieren und Sie zu den coolsten Renn-Treffpunkten der Stadt führen.
Prämiennummer.: 002575



Battlefield 2
Battlefield 2 versetzt den Spieler in einen gnadenlosen Kampf im 21. Jahrhundert. Dabei kann auf ein großes Arsenal von Waffen zurückgegriffen werden, das beispielsweise wärmesuchende Raketen sowie lasergesteuerte Sprengkörper umfasst. Zusätzlich hat der Spieler die Möglichkeit, Fahr- und Flugzeuge, wie Abrams Panzer, F-15 Strike Eagles und Landungsschiffe der Wasp-Klasse einzusetzen. In **Battlefield 2** erwarten den Spieler erbarmungslose, mit Hightechwaffen geführte Gefechte.
Prämiennummer.: 002705

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (089) 20 959 125, Fax: +49 (089) 20 028 111.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: 0043-6246-8825277

Einfach und bequem online abonnieren:

megaabo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



☐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

☐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

☐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit CD-ROM.
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

☐ Ja, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** (2 CD-ROMs u. DVD) plus Vollversion. (€ 104,40/12 Ausg. (= € 8,70/Ausg.); Ausland € 117,60/12 Ausg.; Österreich € 116,40/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Folgende Prämie möchte ich haben:
Prämie | Prämiennummer

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2 bis 3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland 6 bis 8 Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games bzw. PC Games PLUS!
Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games DVD, PC Games PLUS. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum | Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

PG PR 22



ÜBER STOCK UND STEIN Mangels Lizenzen gehen Sie mit 16 fiktiven Renn- und Rallyewagen an den Start.



GEISTERFAHRER Die Computergegner leisten sich selbst im höchsten Schwierigkeitsgrad einige haarsträubende Fahrfehler.

Cross Racing

Championship 2005 | Das ungarische Rennspiel ist weder Fun-Racer noch Offroad-Simulation – sondern beides!

Auto-Cross, Rally-Cross, Offroad, Dirt-Track, Rally, Straßenrennen und Rundkursrennen sind die Disziplinen, die Sie in der 65 Etappen starken Karriere von **Cross Racing Championship 2005** erwarten. Der Fuhrpark umfasst 16 fiktive Fahrzeuge, darunter klassische Rallyewagen, Buggys, Stock-Cars und Pick-ups. Anfangs steht Ihnen jedoch nur ein einfacher Allradflitzer zur Verfügung. Weitere Autos und die variantenreichen Meisterschaften schalten Sie mit entsprechenden Platzierungen in der Laufbahn frei. Damit Anfänger und Experten gleichermaßen auf ihre Kosten kommen, bietet der Balaton-Raser fünf Schwierigkeitsgrade. Während das Schadensmodell in der niedrigsten Stufe extrem großzügig ist und die Computergegner selten dämlich agieren, kämpfen Profis mit einer manuellen Schaltung, der unübersichtlichen Cockpit-Perspektive, einem hochsensiblen Schadensmodell sowie anspruchsvolleren PC-Piloten.

Ungewöhnliches Fahrmodell

Was sich in der Theorie ganz ordentlich liest, funktioniert in der Rennpraxis jedoch nur bedingt. Das liegt zum einen an der etwas schwammigen Steuerung, zum anderen an dem gewöhnungsbedürftigen Fahrmodell. Mal steuern sich die Boliden wie in einem Fun-Racer, mal mega-authentisch wie bei **Richard Burns Rally**. Während man um die eine Kurve problemlos mithilfe der Handbremse schlittert, verschlägt es einen bei der nächsten Kehre kurioserweise in die Streckenbegrenzung.

Spaßige Mehrspieler-Rennen

Das Streckendesign ist genauso abwechslungsreich wie die Meisterschaften und führt Sie in sechs unterschiedliche Szenarien, etwa ins verschneite Finnland, auf matschige Wald- und Wiesenparcours in England oder zu malerischen Küstenrennen in den USA. Die Grafik kommt zwar nicht an den Detailgrad von **Colin McRae 05** heran, bietet bis auf die tapetenähnlichen Streckenrandobjekte aber keinen Grund zum Klagen. Ein Lob verdient der Mehrspieler-Modus mit witzigen Spielmodi für bis zu acht Rennfahrer via Internet oder Netzwerk. (cs)



AB NACH ENGLAND Die abwechslungsreichen Strecken führen Sie in sechs Szenarien. Hier geht's durch die britische Pampa.



GANZ SCHÖN ENG Profis geben in der Cockpit-Perspektive Vollgas. Die arg beschränkte Sicht schraubt den Schwierigkeitsgrad nach oben.



CROSS RACING CHAMPIONSHIP 2005
CA. € 30,-
22. JULI 2005

CHRISTIAN SAUERTEIG



„Weder Fisch noch Fleisch – mir schmeckt der Rennsnack trotzdem."

Hätten sich die Entwickler nicht darauf versteift, „eine einzigartige Mischung" aus Motorsport-Simulation und Spaß-Raser zu entwerfen, hätte **Cross Racing Championship 2005** garantiert noch besser abgeschnitten. Wer sich mit der eigenartigen Steuerung und dem überraschenden Fahrmodell anfreunden kann, bekommt für den fairen Preis von 30 Euro auf jeden Fall eine Menge geboten. Die vielen Rennklassen und das abwechslungsreiche Streckendesign trösten zumindest mich über einige spielerische Ungereimtheiten hinweg.

BENJAMIN BEZOLD



„Der Mehrspieler-Modus von Cross Racing Championship 2005 ist spitze!"

Anfangs bereitete mir der Rennspiel-Export vom Balaton ähnliche Kopfschmerzen wie der süffige Wein aus selbiger Region. Zu sehr ging mir das seltsame Fahrgefühl auf den Zeiger. Nach einigen Rennen hatte ich mich jedoch mit Steuerung und Wagenphysik arrangiert, auch wenn mich die Karriere mangels richtig guter Computergegner und ernsthaften Tuning-Optionen nicht zum Durchspielen motivieren konnte. Dafür bringen die Mehrspieler-Duelle gegen meinen Kollegen dank verschiedener Modi reichlich Spaß.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Invictus Games
Studionote: Befriedigend
Publisher: Take 2
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger/Fortgeschrittene
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 2/8/8
USK-Alterseinstufung: Ohne

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.400 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.600 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.400 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- + Zahlreiche Rennklassen
- + Abwechslungsreiches Streckendesign
- + Kurzweiliger Mehrspieler-Modus
- – Gewöhnungsbedürftiges Fahrmodell
- – Teils ungenaue Steuerung

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
73	Grafik	Befriedigend (75)
	Sound	Befriedigend (72)
	Steuerung	Befriedigend (70)
	Mehrspieler	Gut (82)

Die Mindfactory Kracher!

ViewSonic VX924
19"-TFT

DER ERSTE 4ms-TFT!



Reaktion: 4ms (grau-zu-grau)
Kontrast: 550 :1
Helligkeit: 270 cd/m²
Winkel: hz. 160 °/ vk. 160 °
Auflösung: 1280 x 1024
internes Netzteil

Artikel-Nr. 7771522

429,90
oder 30 x 16,33 €

Mega-Gamer PC
AMD Athlon64



CPU: AMD Athlon 64 3800+
Gehäuse: ATX-Midi mit 420 W Netzteil, Front USB, Micro + Kopfhörer Anschlüsse, Easy-Snap Laufwerksbefestigung, großes blaues Info-Display in der Front (mit Anzeigen für Temperatur, Uhrzeit, HDD working status)
Mainboard: Asus A8V Deluxe (Sockel 939)
Chipsatz VIA K8T800Pro, Steckplätze: 4xDDR400, 1xAGP(8x), 5xPCI; South Bridge: 2 x UltraDMA 133/100/66/33, 2 x Serial ATA, support RAID 0, RAID 1, and JBOD, Promise 20378 RAID controller: 1 x UltraDMA 133/100/66/33, 2 x Serial ATA, Audio onboard
RAM: DDR-RAM 2x512MB PC400 im dual channel Mode
Grafik: 128MB PixelView GeForce FX 6600GT AGP, TV-out, DVI, VGA
Festplatte: 300 GB Western Digital Caviar 8MB WD3000JB
DoubleLayer DVD-Brenner: DVD+-/R/RW/DL IDE +16x4x -16x4x DL 4x 8.4GB schwarz
LAN onboard (DSL-fähig)



979,90
oder 72 x 18,35 €
Artikel-Nr. 80669

Casemodding

Casetek Aplus CS-1020-2 iQeye Gehäuse
ATX Midi, silber, Aluminium, Fronttür mit großer runder LCD-Konsole für Thermalmanagement und Lüftersteuerung sowie zur Anzeige von Datum und Uhrzeit. Programmierbare elektronische Steuerung und Überwachung von bis zu 7 Gehäuselüftern. Kein Netzteil
Artikel-Nr. 16035

168,99

Thermaltake CL-P0086 Beetle Heatpipe



Artikel-Nr. 17462
37,99

Lüftercontroller AeroCool GateWatch



Farbe: schwarz
Artikel-Nr. 7718876
55,99

Gamepads

Logitech Wingman Rumblepad 2
10 Tasten, Vibration, verkabelt
Art.-Nr. 15477
23,99

Ultron Black Fire
8 Tasten, Kraftrückmeldung, Vibration, USB2.0-Anschluss
Art.-Nr. 202397
14,30

Logitech Cordless Rumblepad 2
kabelloses Gamepad, versch. Vibrationsfunktionen, 2 analoge Mini-Joysticks.
Art.-Nr. 15476
34,99

Mäuse

Raptor Gaming Maus M2
Auflösung per Tastendruck in 8 Stufen einstellbar, Beschl. max. 20 G, 7 Tasten
Art.-Nr. 17525
40,99

Logitech MX518
max. 1600 dpi, per Tastendruck regelbar
Art.-Nr. 17077
39,90

Razor Diamondback Magma
5,8 Megapixel bei 6.500 Frames/sec.
Art.-Nr. 16545
38,59

Nutzen Sie unsere Finanzierungsmöglichkeiten!
Ab einem Bestellwert von 249,- Euro stehen Ihnen unsere günstigen Finanzierungskonditionen zur Verfügung.

Sony Playstation 2





Logitech Driving Force Pro für PS2
Force-Feedback-Funktion, 2 Jahre Herstellergarantie
Artikel-Nr. 13449



139,99

PS2 Konsole
PS2 Konsole in silber, inkl. 1 Controller
Artikel-Nr. 17553
157,99



Juiced
Rennspiel für PS2
Artikel-Nr. 7736766



47,98

Spiele für den PC

Minight Club 3 Dub Edition
Autorennspiel
Art.-Nr. 7737637
48,99

Herr der Ringe
Echtzeit-Strategie-Spiel
Art.-Nr. 16177
44,87

Battlefield 2
Ego-Shooter
Art.-Nr. 7738152
41,99

Spiele für die X-Box



Star Wars - Episode 3
Actionspiel
Art.-Nr. 17454
53,99

Splinter Cell 3 : Chaos Theory
Action-Adventure
Art.-Nr. 7760530
54,00

Still Life
Adventure
Art.-Nr. 7760419
45,99

Alle Preise in Euro und inkl. Mehrwertsteuer zzgl. Versand ab 6,90 €. Diese Übersicht stellt nur einen Ausschnitt aus unserer gesamten Produktpalette dar. Weitere Artikel auf Anfrage. Alle genannten Artikel sind Copyright des jeweiligen Herstellers. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle Preise Stand 07.06.2005



Mindfactory AG

Bestellhotline: 04421 / 9131-170
Mo-Fr 7-22 Uhr, Sa 9-18 Uhr, So 10-18 Uhr

Ladengeschäft: Preußenstraße 14 a-c, 26388 Wilhelmshaven
Öffnungszeiten: Mo-Fr 10-20 Uhr, Sa 10-16 Uhr

online: www.mindfactory.de
vertrieb@mindfactory.de



SCAR

Vergessen Sie die ADAC-Pannenstatistik! Denn auf dem virtuellen Asphalt des Italo-Rasers SCAR machen sich die Flitzer von Alfa Romeo ausgezeichnet.

Wer bereits rätselt: SCAR steht für „Squadra Corse Alfa Romeo" und heißt frei übersetzt so viel wie „Rennstall Alfa Romeo". Dem schließen Sie sich im neuesten Werk der PS-Experten von Milestone (**Superbike**-Serie, **Racing Evoluzione**) als grünschnabeliger Nachwuchsrennfahrer an.

Italienische Sehnsucht

Auch bei **SCAR** dürfen Sie ordentlich tunen – allerdings nicht Ihren Wagen (wie in **Need for Speed Underground 2** und seinen zahllosen Klons), sondern Ihren Piloten. Anstelle der Motorleistung oder der Bremsstärke frisieren Sie beim mutmaßlich ersten „CARPG" der Spielegeschichte nämlich die individuellen Fähigkeiten Ihres Rennfahrers. Neun Talente wie Sichtweite, Kondition oder Einschüchterung steigern Sie im Spielverlauf durch gute Leistungen auf der Rennstrecke. Dort geben Sie ausschließlich mit knapp 25 Vehikeln des italienischen Autobauers Alfa Romeo Gas. Bekannte Modelle wie Alfa 147, Alfa GT und Alfa GTV gibt es nicht nur in der gewöhnlichen Straßenvariante, sondern auch als hochgezüchtete Sport- sowie Tourenwagenmodelle. Außerdem schalten Sie im Spielverlauf eine Reihe rasanter Prototypen sowie legendäre Klassiker vom Schlage des Alfasud oder Guilia TZ2 frei.

Anspruchsvolle Rennen

Nachdem Sie das extrem unübersichtliche Menü hinter sich gelassen haben, finden Sie sich am Steuer des Golf-Konkurrenten Alfa 147 auf einem einzigen Parcours wieder. Weitere Fahrzeuge und Rennstrecken verdienen Sie sich mit guten Platzierungen in diversen Ligen – was aufgrund des realistischen Fahrmodells und der aggressiven Computergegner gerade anfangs ziemlich knifflig ist und dank stetig steigendem Schwierigkeitsgrad auch nicht einfacher wird. Die konkurrierenden Alfa-Piloten rauschen nicht nur schneller über die Kurse als ein Espresso Doppio in die Tasse,



FRONTAL Der Alfa Nuvola sieht von vorne etwas unförmig aus. Der grüne Helm (re.) zeigt die Kondition.



DOPPELGÄNGER Bei den Rennen kämpfen Sie gegen sieben Konkurrenten, die alle dasselbe Modell fahren.



FORZA MILAN Neben klassischen Rennkursen hat SCAR auch engere Stadtparcours im Angebot.

Zurück in die Zukunft: Der Tiger-Effect

Tiger im Tank: Mit dem innovativen Tiger-Effect merzen Sie folgenreiche Fahrfehler im Nu wieder aus.

Aufgrund der starken Computergegner genügt bei **SCAR** schon ein kleiner Fehler, um keine Chancen mehr auf einen Podestplatz zu haben. Dank des neuen Tiger-Effects können Sie nach Karambolagen oder Drehern das Spielgeschehen wie eine Videokassette ein paar Sekunden zurückspulen und die Situation erneut in Angriff nehmen. Während des Tiger-Effects wechselt die Ansicht in eine Monochrom-Darstellung, anschließend geht es natürlich in Farbe weiter. Wie oft und wie lange Sie diese Fahrhilfe nutzen dürfen, hängt von den in den bisherigen Rennen gesammelten Bonuspunkten ab. Fähige Piloten sollten mindestens drei Tiger-Effect-Phasen pro Wettbewerb in der Hinterhand haben, um gegen die mitunter fiesen Attacken der Computergegner sowie eigene Fahrfehler gewappnet zu sein. Andernfalls wird es mit fortschreitender Spieldauer extrem schwierig, einen Spitzenplatz ganz ohne Hilfe der Rückspulfunktion herauszufahren. Simulationsfreaks schütteln bei dieser unrealistisch wie notwendigen Mogelei freilich den Kopf.



1. Auffahrunfall mit 120 km/h in der Kurve **2.** Mithilfe des Tiger-Effects spulen wir bis kurz vor den Crash zurück. **3.** Beim zweiten Anlauf stellen wir uns klüger an, bremsen rechtzeitig ab und schieben uns rechts an den Gegnern vorbei.

sondern gehen auch sehr aggressiv vor. Drängler und Schubser sind an der Tagesordnung, was oft frustrierend ist, da ein Ausflug ins Kiesbett alle Chancen auf einen Platz auf dem Siegertreppchen und damit die Qualifikation für das nächste Rennen zunichte macht. Außerdem kosten Karambolagen und Fahrten abseits des Asphalts Lebenspunkte. Sind diese aufgebraucht, ist das Rennen vorzeitig beendet. Ein Schadensmodell gibt es ebenfalls. Dieses beschränkt sich allerdings auf kleinere Beulen und Kratzer sowie zerberstende Frontscheiben, was aufgrund der fehlenden Cockpitperspektive nicht weiter stört.

Raser mit Herzschlag

Je fitter Ihr Fahrer ist, desto leichter können Sie sich auf der Rennstrecke behaupten. Eine entscheidende Rolle spielen hierbei die eingangs erwähnten Fähigkeiten Ihres Steuermanns. Besonders wichtig sind neben dem Tiger-Effect (siehe Extrakasten) Kondition und Nervenstärke: Klebt Ihnen ein Gegner an der Stoßstange, wird Ihr Alter Ego zunehmend nervös. Die geistige Frische verrät eine omnipräsente Anzeige. Leert sich diese, verschwimmt das Bild und die ansonsten ordentliche Steuerung wird für ein paar Sekunden schrecklich träge – wodurch die Konkurrenten leichter an Ihnen vorbeiziehen können. Denselben Effekt üben Sie allerdings umgekehrt auch auf KI-Lenker aus, denen Sie hinterherfahren. Wie viel Angst Sie verbreiten und wie lange es dauert, bis Ihr Fahrer einen Herzkasper kriegt, liegt am jeweiligen Fähigkeitenlevel. Mit guten Leistungen gewinnen Sie Energiepunkte, die Sie nach Belieben verteilen.

Mieser Mehrspieler-Modus

Wer keinen leistungsstarken PC besitzt, muss mit einer absolut durchschnittlichen und wenig detailreichen Optik leben. Ab Auflösungen jenseits der 1.280x960 Bildpunkte und mit vollen Details sieht **SCAR** allerdings ganz lecker aus. Die einzelnen Fahrzeuge wurden genau wie die Rennstrecken (u. a. Hockenheimring, Laguna Seca) möglichst originalgetreu nachgebildet. Bei näherer Betrachtung wirken einige der Boliden dennoch etwas kantig – genau wie die Randobjekte in den auf Dauer eintönigen Stadtkursen. Apropos eintönig: So viel Laune **SCAR** anfangs auch macht, so monoton wird es mit zunehmender Spieldauer. Schuld sind die guten, aber langfristig zu abwechslungsarmen Kurse sowie der eingeschränkte Fuhrpark. Besonders enttäuschend: Wer sich mit menschlichen PS-Rowdys messen möchte, kann dies lediglich zu zweit an einem PC im ruckeligen Splitscreen-Modus tun. (cs)



◄ **SCHWÄCHE-ANFALL** Sinkt Ihre Kondition, so wird die Sicht schlecht und die Steuerung extrem träge.

► **MITGENOMMEN** Dieser Wagen ist laut Statusanzeige schrottreif. Zu sehen ist davon aber wenig.

SCAR
CA. € 45,-
27. MAI 2005



CHRISTIAN SAUERTEIG



„Die erste Alfa-Version, die nicht dauernd abstürzt: SCAR macht trotz einiger Mängel Spaß!"

SCAR ist wie ein Restaurantbesuch mit permanenter Eros-Ramazotti-Beschallung. Bis zum Hauptgang ist der ewig gleiche Singsang erträglich, danach sehnt man sich nach Abwechslung, damit die Sardinen auf der Mafia-Torte nicht noch saurer werden. Mit dem gleichen Problem kämpft der Arcade-Renner aus dem Stiefelland. Dauerhaft fehlt es mangels anderer Automobile, ernsthafter Tuning-Optionen und eines gescheiten Mehrspieler-Modus an Vielfalt. Dass **SCAR** trotzdem noch so ordentlich abschneidet, verdankt es seiner detailreichen Optik, dem realistischen Fahrgefühl sowie dem rollenspielähnlichen Karriere-Modus.

JUSTIN STOLZENBERG



„SCAR schreit nach einem Mehrspieler-Modus. Warum darf ich nur im Splitscreen fahren?"

Nur noch eine Kurve bis zum Ziel ... mein Konkurrent klebt in seinem Alfa GTV an meiner Stoßstange ... mein Herz beginnt zu pumpen wie das örtliche Klärwerk nach der Morgentoilette ... die Sicht verschwimmt, die Steuerung wird träge ... und dennoch halte ich den Wagen auf Kurs und rolle mit einem Wimpernschlag Vorsprung über die Ziellinie! Das war knapp – und das macht Spaß! Der mit Rollenspiel-Elementen angereicherte Karriere-Modus von **SCAR** gefällt mir ausgesprochen gut, fesselt mangels Abwechslung allerdings nicht ganz so lange wie der von **Juiced**. Hoffentlich reichen die Entwickler noch ein Mehrspieler-Update nach!

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Milestone
Studionote: Befriedigend
Publisher: CDV
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene/Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 2/-/-
USK-Alterseinstufung: Ohne

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.200 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.800 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.400 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- \+ Motivierender Karriere-Modus
- \+ Rollenspiel-Elemente
- \+ Realistisches Fahrmodell
- − Auf Alfa Romeo beschränkter Fuhrpark
- − Enttäuschender Mehrspieler-Modus

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
77	Grafik	Befriedigend (78)
	Sound	Gut (83)
	Steuerung	Befriedigend (79)
	Mehrspieler	Ausreichend (56)



Top 100

Jeden Monat neu: Die große Marktübersicht mit allen Infos, Preisen und Wertungen.

Der Einkaufsführer listet die derzeit 100 besten PC-Spiele auf – inklusive Test-Ausgabe, Publisher, aktueller Wertung und derzeitigem Preis. Damit keine Äpfel mit Birnen verglichen werden, sind die Titel in 20 gängige Genres unterteilt – von „A" wie Adventure bis „W" wie Wirtschaftssimulation. Weil Spiele einem technisch bedingten Alterungsprozess unterliegen, werden die vergebenen Spielspaß-Punkte einer regelmäßigen Prüfung unterzogen und gegebenenfalls angepasst.

STRATEGIE – ECHTZEIT-STRATEGIE

vorgestellt von Petra Fröhlich





Schlacht um Mittelerde
Der Herr der Ringe ist ab sofort auch der Herr der Echtzeit-Strategie: **Schlacht um Mittelerde** fängt perfekt den Bombast des Kinovorbilds ein und bietet die schönsten Massenkämpfe des Genres.
Ausgabe: 01/05 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **93**



Warcraft 3
Die Rollenspiel-Elemente, der nahezu perfekte Mehrspieler-Modus und nicht zuletzt das unverwechselbare **Warcraft**-Flair machen Blizzards Meisterwerk zu einem Must-have im Echtzeit-Strategie-Bereich.
Ausgabe: 08/02 | Vivendi Universal | ca. € 15,- | **92**



Spellforce
Spellforce zeigt, wie's geht: Der Mix aus Echtzeit-Strategie und Rollenspiel funktioniert prächtig. Zu den weiteren Pluspunkten zählen Storyverlauf und Bedienung sowie die hervorragende Grafik.
Ausgabe: 01/04 | Jowood | ca. € 10,- | **90**



Earth 2160
Mit **Earth 2160** bekommen Echtzeitstrategen vier unterschiedliche Kampagnen und damit wochenlangen Spielspaß in Bombastgrafik geboten. Lediglich der Mehrspieler-Modus ist derzeit instabil.
Ausgabe: 07/05 | Zuxxez | ca. € 45,- | **90**



Empire Earth 2
Schlachtpläne, Citizen-Manager, Beobachtungsfenster – **Empire Earth 2** steckt voller schöner Ideen. Das epische Strategiespiel leidet jedoch unter hardwarehungriger, veralteter Grafik.
Ausgabe: 06/05 | Vivendi Universal | ca. € 40,- | **87**

STRATEGIE – AUFBAU-STRATEGIE

vorgestellt von Petra Fröhlich




Die Sims 2
Maxis' Spiel des Lebens geht in die zweite Runde und bricht erneut alle Spielspaß-Rekorde. **Die Sims** sind klüger als zuvor und sehen dank schmucker 3D-Grafik realistischer denn je aus.
Ausgabe: 10/04 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **90**



Anno 1503
„Frustrierend schwer" – so unser Urteil beim Stapellauf im Oktober 2002. Doch dank Update macht das Handeln, Produzieren, Aufbauen und Schiffeversenken fast so viel Spaß wie im Vorgänger.
Ausgabe: 02/03 | Electronic Arts | ca. € 30,- | **89**



Black & White
Affe, Tiger oder Kuh? Einem der drei Tierbabys bringen Sie Manieren, Kunststücke und Zaubersprüche bei, lösen Quests und bekriegen sich mit fiesen Nachbarn in einer schmucken 3D-Welt.
Ausgabe: 04/01 | Electronic Arts | ca. € 10,- | **87**



Rollercoaster Tycoon 3
Der dritte Teil der Freizeitpark-Simulation begeistert mit schicker 3D-Grafik. Mittels Coaster-Cam dürfen Sie erstmals in Ihren selbst kreierten Attraktionen mitfahren. Enorme Spieltiefe, viel Abwechslung.
Ausgabe: 12/04 | Atari | ca. € 40,- | **86**



Stronghold Crusader
Rasselnde Zugbrücken, stolze Festungen, klappernde Rüstungen, schnaubende Rösser: **Stronghold** schickt Sie als Kreuzritter in orientalische Wüsten. Spannende Missionen, nicht ganz frische Grafik.
Ausgabe: 11/02 | Take 2 | ca. € 10,- | **85**

STRATEGIE – RUNDEN-STRATEGIE

vorgestellt von Petra Fröhlich




Civilization 3
Wenn Sie **Civilization 3** erstehen, sollten Sie sich auch für das Add-on **Play the World** entscheiden. Das bringt nicht nur einen Mehrspieler-Modus, sondern auch sinnvolle Verbesserungen.
Ausgabe: 04/02 | Atari | ca. € 30,- | **85**

Rome: Total War
Der neueste Ableger der **Total War**-Serie bereichert das Spielprinzip der Vorgänger um eindrucksvolle 3D-Grafik, verbesserte Menüführung und ein ausgeklügeltes Diplomatie- und Wirtschaftssystem.
Ausgabe: 07/05 | Eidos | ca. € 45,- | **84**

Imperial Glory
Im Zeitalter Napoleons kämpfen fünf Großreiche um die Vorherrschaft in Europa. Spannende Management-Optionen und taktisch interessante Schlachten zeichnen den **Rome**-Rivalen aus.
Ausgabe: 07/05 | Eidos | ca. € 40,- | **83**

Age of Wonders 2
Die einstige **Heroes of Might & Magic**-Kopie hat sich zu einem eigenständigen Fantasy-Strategiespiel gemausert, das das Vorbild in allen Belangen übertrifft. Schön: die Add-ons im Internet.
Ausgabe: 08/02 | Take 2 | ca. € 7,- | **80**

Etherlords
Zwar ist der Nachfolger bereits erhältlich, die ungewöhnliche Mischung aus Kartenspiel à la **Magic: The Gathering** und Runden-Strategie ist aber immer noch einen Blick wert.
Ausgabe: 01/02 | Jowood | ca. € 10,- | **78**

STRATEGIE – WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN

vorgestellt von Christian Sauerteig



Fußballmanager 2005
Der neue **FM 2005** marschiert dank verbesserter Menüführung, Unmengen von Originaldaten, toller 3D-Szenen und des „Create a Club"-Modus souverän an die Spitze der Wirtschaftssimulationen.
Ausgabe: 11/04 | EA | ca. € 50,- | **90**



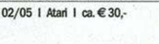
Port Royale 2
Das bessere **Port Royale**: Die Fortsetzung zelebriert spannende Seekämpfe gegen deutlich intelligentere Gegner, ist einfacher zu bedienen, ausgereifter und umfangreicher. Unverändert: der Suchtfaktor.
Ausgabe: 06/04 | Take 2 | ca. € 20,- | **89**



Fußballmanager 2004
Im Genrevergleich punktet der **FM** mit authentischer Atmosphäre aufgrund der Lizenzen für Vereins- und Nationalmannschaften sowie der **FIFA 2004**-Engine. Auch die Menüs wurden vereinfacht.
Ausgabe: 01/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **87**



Die Gilde
Starten Sie als Tischler? Pfarrer? Dieb? Oder doch als Schmied? In fünf mittelalterlichen 3D-Städten sollen Sie es zu Wohlstand und Ansehen bringen. Extra viel Atmosphäre, enorme spielerische Vielfalt!
Ausgabe: 04/02 | Jowood | ca. € 10,- | **86**



Sid Meier's Pirates!
Sid Meier's Pirates! gleicht dem legendären Original von 1987 spielerisch bis aufs Byte – und macht genauso süchtig: Als kleiner Freibeuter fangen Sie an und plündern sich bis zum Piraten hoch.
Ausgabe: 02/05 | Atari | ca. € 30,- | **80**

STRATEGIE – TAKTIK-SPIELE

vorgestellt von Christoph Holowaty




Codename: Panzers
Call of Duty als spannendes Taktik-Spiel: unglaublich detaillierte Grafik, hollywoodreife Effekte. Wem **Blitzkrieg**, **Commandos** oder **Sudden Strike** zu fitzelig und zu langatmig sind, der muss sich **Panzers** kaufen.
Ausgabe: 07/04 | CDV | ca. € 30,- | **93**



Soldiers: Heroes of WWII
Nerven wie Drahtseile brauchen Sie als **Soldiers**-Spieler: Trotz des hohen Schwierigkeitsgrades fesselt der **Commandos/Panzers**-Mix mit enormen Details und taktisch anspruchsvollen Missionen.
Ausgabe: 09/04 | Codemasters | ca. € 15,- | **86**



Freedom Force vs. The Third Reich
Dass Echtzeit-Taktik und Comic-Ambiente harmonieren können, beweist der famose Nachfolger von **Freedom Force**: 24 intelligent ausgearbeitete Superhelden treten gegen abgedrehte Nazibösewichte an.
Ausgabe: 06/05 | dtp | ca. € 35,- | **85**



Full Spectrum Warrior
Sieht aus wie ein Ego-Shooter, ist in Wirklichkeit aber ein waschechtes, extrem realistisches Taktikspiel. Einziger Nachteil ist der hohe Schwierigkeitsgrad – Speicherpunkte bei einem Taktikspiel nerven!
Ausgabe: 11/04 | THQ | ca. € 20,- | **85**



Nexus: The Jupiter Incident
Weltraumschlachten wie im Kino: In **Nexus** lenkt man eine kleine Flotte von Raumschiffen durch optisch beeindruckende Taktik-Gefechte. Spaßig: Zwischen den Missionen kann man seine Schiffe aufrüsten.
Ausgabe: 12/04 | Vivendi | ca. € 30,- | **82**

ACTION – EGO-SHOOTER

vorgestellt von Dirk Gooding



Half-Life 2
Half-Life 2 deklassiert die Konkurrenz in allen Bereichen und hat sich zu Recht den Titel „Bester Ego-Shooter aller Zeiten" gesichert. Gordon Freemans neues Abenteuer garantiert rund 20 Stunden Hochspannung.
Ausgabe: 12/04 | Vivendi Universal | ca. € 50,- | **96**

Far Cry (dt.)
Die Idylle trügt: In **Far Cry (dt.)** haben Sie kaum Zeit, um die traumhaft schöne Inselwelt zu genießen. Überall wimmelt es von intelligenten Söldnern und scheußlichen Monstern. Ein erstklassiger Ego-Shooter mit viel spielerischer Freiheit.
Ausgabe: 05/04 | Ubisoft | ca. € 30,- | **92**

Doom 3
Doom 3 reiht sich wegen fehlender Abwechslung knapp hinter **Far Cry (dt.)** ein. Für Gruselfreunde ist der Shooter das Paradies: Angesichts der Non-Stop-Schockeffekte werden sich Ihnen die Nackenhaare aufstellen.
Ausgabe: 10/04 | Activision | ca. € 25,- | **90**

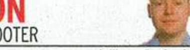
Jedi Knight: Jedi Academy
In **Jedi Academy** sind die Kämpfe mit der kultigen Jediwaffe noch besser als im schon sehr guten Vorgänger. Die dichte **Star Wars**-Atmosphäre und die spannenden Missionen machen es zur Ego-Shooter-Referenz.
Ausgabe: 10/03 | Activision | ca. € 25,- | **88**

Chronicles of Riddick
Ein Computerspiel, das besser als die dazugehörigen Filme ist: Sie schlüpfen in Vin Diesels Rolle als cooler Action-Held und liefern sich heftige Faustkämpfe und Pistolenduelle in einem düsteren Gefängnis.
Ausgabe: 01/05 | Vivendi Universal | ca. € 25,- | **86**

ACTION – TAKTIK-SHOOTER

vorgestellt von Benjamin Bezold







Thief 3
Wenn Sie zur Abwechslung mal nicht als Hightech-Agent, sondern als mittelalterlicher Dieb durch dunkle Gewölbe schleichen möchten, dann ist **Thief 3** genau das richtige Stealth-Abenteuer für Sie.
Ausgabe: 07/04 | Eidos | ca. € 45,- | **88**



Splinter Cell: Chaos Theory
Sam Fishers dritter Schleicheinsatz ist zwar nicht fürchterlich innovativ, macht dank der abwechslungsreichen Levels, der humorvollen Dialoge und der fortschrittlichen Grafik aber gewohnt viel Spaß.
Ausgabe: 05/05 | Ubisoft | ca. € 45,- | **86**



SWAT 4
Sagen Sie dem Verbrechen den Kampf an! In **SWAT 4** befreien Sie mit Ihrer fünfköpfigen Polizeieinheit Geiseln und verhaften Bankräuber. KI und Steuerung sind allererste Sahne, leider gibt es keine Story.
Ausgabe: 05/04 | Vivendi | ca. € 45,- | **84**



Star Wars: Republic Commando
Taktik-Shooter müssen nicht zwangsläufig kompliziert sein: **Republic Commando** wartet mit einer intuitiven Steuerung und sehr guter Team-KI auf. Dafür bleibt die Abwechslung auf der Strecke.
Ausgabe: 04/05 | Activision | ca. € 45,- | **83**



Brothers in Arms
Call of Duty als Taktik-Shooter: In **BiA** lotsen Sie eine Fallschirmjäger-Einheit durch die Normandie und erleben dabei spannende Feuergefechte. Schwächen beim Leveldesign verhindern eine höhere Wertung.
Ausgabe: 05/04 | Ubisoft | ca. € 50,- | **81**

ACTION – MULTIPLAYER-SHOOTER

vorgestellt von Dirk Gooding

NEUZUGANG

Battlefield 2
Battlefield 2 bietet packende Online-Gefechte auf modernen Schlachtfeldern und fordert dank Commander-Funktion und Squad-Einteilung teamorientiertes Handeln. Ein würdiger Genre-König.
Ausgabe: 08/05 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **91**



Unreal Tournament 2004 (dt.)
Mehr als ein Nachfolger: Neu in dem rasend schnellen Multiplayer-Shooter ist zum Beispiel der Onslaught-Modus, in dessen weitläufigen Außenlevels man die ebenfalls neuen Fahrzeuge ausfahren kann.
Ausgabe: 05/04 | Atari | ca. € 15,- | **89**



Battlefield Vietnam
Toppt selbst den exquisiten Vorgänger **Battlefield 1942**: In **Vietnam** erwarten Sie sinnvolle Detailverbesserungen, gepaart mit aufpolierter Grafik. Magischer Moment: der Hubschrauberanflug inklusive Walkürenritt.
Ausgabe: 05/04 | Electronics Arts | ca. € 20,- | **88**



Joint Operations
Im Gegensatz zur Konkurrenz tummeln sich bis zu 150 Spieler auf den gigantischen Karten. Der einsteigerfreundliche Multiplayer-Shooter ist daher die beste Wahl für wirklich opulente Schlachten.
Ausgabe: 08/04 | Electronic Arts | ca. € 20,- | **85**



Counter-Strike: Condition Zero
Der Singleplayer-Modus ist bestenfalls eine nette Zugabe. Ein Grafik-Update und die verbesserte KI machen diese Version dennoch zur besten Wahl. Das Beste: Der Multiplayer-Part ist abwärtskompatibel.
Ausgabe: 05/04 | Vivendi Universal | ca. € 30,- | **85**

ACTION
ACTION-ADVENTURES



vorgestellt von Thomas Weiß

NEUZUGANG

Grand Theft Auto: San Andreas
Atmosphärisch eine Wucht: Drei riesige Städte, die Vorbildern wie Los Angeles nachempfunden wurden, darin Charaktere, wie man sie sonst nur in Filmen vorfindet. Das schlägt sogar das geniale **Vice City**.

Ausgabe: 08/05 | Take 2 | ca. € 50,- | **93**



Grand Theft Auto: Vice City
Diesmal verschlägt es Tommy Vercetti nach Vice City im warmen Florida, wo er mit Mafia, Gangs und Polizei aneinander gerät. Noch durchgestylter und abwechslungsreicher als **GTA 3**!

Ausgabe: 07/03 | Take 2 | ca. € 40,- | **91**



Max Payne 2
Erfüllt alle Erwartungen: nicht mehr ganz so revolutionär wie Teil 1, aber in allen Details überlegen. Dank der herausragenden Präsentation und vielschichtiger Charaktere fesselt der Nachfolger sogar noch mehr.

Ausgabe: 12/03 | Take 2 | ca. € 25,- | **89**



Prince of Persia: Warrior Within
Teil 2 der **Prince of Persia**-Neuauflage ist nicht nur schwerer als der Vorgänger, sondern auch einen Tick besser: Als gelenkiger Prinz kämpfen und hüpfen Sie sich mit waghalsigen Manövern durch düstere Märchenpaläste.

Ausgabe: 01/05 | Ubisoft | ca. € 30,- | **88**





Beyond Good & Evil
Quietschbunt ist das neue Spiel der **Rayman**-Macher. Hinter der Comic-Fassade verbirgt sich aber eine spannende Verschwörungsstory, die optisch ansprechend und gleichzeitig spielerisch fordernd umgesetzt wurde.

Ausgabe: 02/04 | Ubisoft | ca. € 30,- | **87**



ACTION
SCI-FI-ACTION



vorgestellt von Thomas Weiß



Freelancer
Action ohne Ende und eine spannende Story hat **Freelancer** zu bieten. Wer mit der Maus die Galaxis retten möchte, der sollte beim inoffiziellen **Privateer**-Nachfolger unbedingt zugreifen.

Ausgabe: 04/03 | Microsoft | ca. € 15,- | **86**



Aquanox 2: Revelation
Spannendere Missionen, mehr Story, mehr Spielfreiheit – das sind die Vorzüge von **Revelation** gegenüber seinem Vorgänger. Alle Unterwasser-Shooter-Fans greifen zu.

Ausgabe: 01/03 | Jowood | ca. € 5,- | **84**



Mechwarrior 4: Vengeance
Teil 4 der **Mechwarrior**-Serie ist die Referenz im Mech-Genre. Erstens, weil es keine Konkurrenz gibt, und zweitens, weil der Mix aus Taktik und Action extrem viel Spaß macht.

Ausgabe: 01/01 | Microsoft | ca. € 15,- | **84**



Yager
Als Söldner durchleben Sie eine spannende Story um Korruption und Verrat zu Ende des 21. Jahrhunderts. Trotz Schwächen bei der Steuerung ist **Yager** aufgrund toller Missionen und Optik empfehlenswert.

Ausgabe: 11/03 | THQ | ca. € 10,- | **84**



Aquanox
Der Vorgänger bietet von allem, was der Nachfolger hat, ein bisschen weniger. Das Spiel ist grafisch und spielerisch aber noch immer auf der Höhe der Zeit – und für lau erhältlich.

Ausgabe: 03/02 | Jowood | ca. € 10,- | **80**



ACTION
MILITÄR-SIMULATIONEN



vorgestellt von Benjamin Bezold



Eurofighter Typhoon
Glaubwürdige Physik, realistisch nachgebildete Waffentechnik und (fast) reale Einsätze machen **Eurofighter** zur Vorzeigesimulation. Die spannende Hintergrundstory macht es obendrein zu einem guten Spiel.

Ausgabe: 02/02 | Koch Media | ca. € 15,- | **88**



Comanche 4
Nur mit zwei zugedrückten Augen geht **Comanche 4** als Simulation durch, dennoch wird das Gefühl vermittelt, einen hochgerüsteten Hubschrauber zu steuern – und das auf spannende, actiongeladene Weise.

Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 25,- | **83**



B-17 Flying Fortress 2
Im Zweiten Weltkrieg wurde eine ganze Crew benötigt, um eine Bombe abzuwerfen. In **B-17** übernimmt der Spieler gleichzeitig alle Aufgaben dieser Piloten, Schützen, Navigatoren und Mediziner.

Ausgabe: 01/01 | Atari | ca. € 15,- | **82**



Panzer Elite Special Edition
Neue Missionen und etliche Editoren ergeben zusammen mit dem Originalprogramm die Special Edition der Panzersimulation. Trotz des hohen Alters noch immer spannend und anspruchsvoll.

Ausgabe: 11/01 | Koch Media | ca. € 25,- | **80**



IL-2 Sturmovik
Ein nahezu perfektes Flugmodell und detailverliebte Grafiken lassen die Herzen von Simulationsfans höher schlagen. Inhaltlich setzt **IL-2** leider auch auf realistische und damit zu langweilige Missionen.

Ausgabe: 01/02 | Ubisoft | ca. € 10,- | **77**



ABENTEUER
ADVENTURES



vorgestellt von Benjamin Bezold



Flucht von Monkey Island
Der vierte Teil der berühmten Adventure-Reihe zeichnet sich wie die Vorgänger durch seinen skurrilen Humor aus, verpackt die Geschichte um Tollpatsch Guybrush Threepwood jedoch erstmals in 3D-Grafik.

Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | ca. € 20,- | **84**





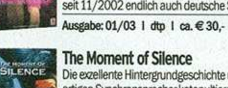
The Westerner
Westerner ist das erste Adventure, das moderne 3D-Grafik mit klassischer Point&Click-Steuerung verbindet. Köstlicher Humor und knifflige Rätsel komplettieren das klasse Spiel.

Ausgabe: 04/04 | Crimson Cow/dtp | ca. € 40,- | **83**



Runaway
Das Point&Click-Adventure mit dem Mix aus gezeichneten Hintergründen und 3D-Charakteren begeistert mit seiner Roadmovie-Story um Mafiosi und Artefakte seit 11/2002 endlich auch deutsche Spieler.

Ausgabe: 01/03 | dtp | ca. € 30,- | **83**





The Moment of Silence
Die exzellente Hintergrundgeschichte und die großartigen Synchronsprecher katapultieren **The Moment of Silence** in die Liste der besten fünf Adventures. Größter Schwachpunkt: die hakelige Steuerung.

Ausgabe: 11/04 | dtp | ca. € 20,- | **81**

Black Mirror: Der dunkle Spiegel der Seele
Klassisches Point&Click-Adventure für Freunde wohliger Gruselschauer: Begleiten Sie Samuel Gordon durch das Schloss Black Mirror und lüften Sie das Geheimnis seiner Vorfahren.

Ausgabe: 05/04 | dtp | ca. € 20,- | **81**



ABENTEUER
ROLLENSPIELE





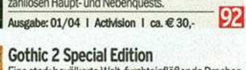
vorgestellt von Thomas Weiß



Knights of the Old Republic
Unsere neue Rollenspielreferenz macht fast alles richtig, einzig die Kämpfe unterfordern Profis. Überzeugend ist dagegen der riesige Spielumfang mit zahllosen Haupt- und Nebenquests.

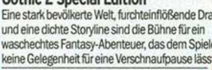
Ausgabe: 01/04 | Activision | ca. € 30,- | **92**





Gothic 2 Special Edition
Eine stark bevölkerte Welt, furchteinflößende Drachen und eine dichte Storyline sind die Bühne für ein waschechtes Fantasy-Abenteuer, das dem Spieler keine Gelegenheit für eine Verschnaufpause lässt.

Ausgabe: 01/03 | Jowood | Ca. € 40,- | **91**







Morrowind
Unzählige Quests, eine gigantische Spielwelt, totale Handlungsfreiheit – für erfahrene Rollenspieler ein Paradies, für Einsteiger ein Labyrinth. Das Add-on **Tribunal** verbessert die Journal-Funktion.

Ausgabe: 07/02 | Ubisoft | ca. € 15,- | **91**



Knights of the Old Republic 2
Der Grafik sieht man an, dass sie schon drei Jahre auf dem Buckel hat, und auch die KI hat ihre Macken. Doch all diese Mängel verblassen im Angesicht der fantastischen Story und der unglaublichen Quest-Vielfalt.

Ausgabe: 04/05 | Activision | ca. € 45,- | **90**



Vampire: The Masquerade – Bloodlines
Bloodlines beginnt schwach: Das Tutorial hat dieselbe Wirkung wie eine Schlaftablette. Doch dann geht es los, wie es Rollenspieler lieben: Die Quests verzweigen sich, der schwarze Humor ist allgegenwärtig.

Ausgabe: 02/05 | Activision | ca. € 45,- | **88**

ABENTEUER
ACTION-ROLLENSPIELE

vorgestellt von Thomas Weiß

Dungeon Siege
Das Action-Rollenspiel **Dungeon Siege** zeichnet sich durch brillante 3D-Grafik und tolle Atmosphäre aus. Aufgrund der einfachen Steuerung vor allem für Rollenspielanfänger gut geeignet.

Ausgabe: 06/02 | Microsoft | ca. € 15,- | **88**

Diablo 2
Die zweidimensionale Grafik des Rollenspiel-Klassikers ist mittlerweile zwar veraltet, dafür trumpft **Diablo 2** aber mit ausgefeilter Charakter-Entwicklung, einfacher Bedienung und düsterer Story auf.

Ausgabe: 08/00 | Vivendi | ca. € 13,- | **86**



Sacred
Action à la **Diablo**: Mit Magier und Barbar vermöbeln Sie in **Sacred** allerlei Gesindel. Trotz kurzweiliger Kämpfe erreicht es den Klassiker nicht ganz – dafür ist unter anderem die Bewegungsfreiheit zu eingeschränkt.

Ausgabe: 03/04 | Take 2 | ca. € 35,- | **85**



Restricted Area
Wie ein **Diablo** in der Zukunft: Hier kämpfen vier unterschiedliche Charaktere in einer Cyberpunk-Welt, lösen Quests und bauen nach und nach ihre Fähigkeiten aus. Abwechslungsreich und süchtig machend!

Ausgabe: 11/04 | Vidis | ca. € 45,- | **81**



Temple of Elemental Evil
Nach 17 Jahren erscheint eine Greyhawk-Umsetzung: **Temple of Elemental Evil** kränkelt zwar am zu kampflastigen Gameplay, ist aber ähnlich komplex wie die Pen&-Paper-Vorlage und noch dazu grafisch wundervoll.

Ausgabe: 12/03 | Atari | ca. € 45,- | **79**

ABENTEUER
ONLINE-ROLLENSPIELE

vorgestellt von Thomas Weiß

World of Warcraft
Blizzards erstes Online-Rollenspiel rutscht sogleich an die Spitze des Genres: Mit welcher Liebe zum Detail hier eine Fantasy-Welt geschaffen wurde, die von Anfang bis Ende mit Quests verknüpft ist, sucht seinesgleichen.

Ausgabe: 02/05 | Vivendi | ca. € 45,- | **94**

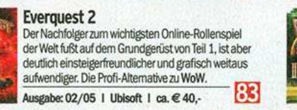
Guild Wars
Guild Wars ist eines der seltsamsten und gleichzeitig besten Online-RPGs: Mit Ihrem Rollenspiel-Charakter lösen Sie Story-Missionen, um Skills für PvP-Kämpfe freizuschalten. Ein einzigartiges Konzept!

Ausgabe: 07/05 | Flashpoint | ca. € 45,- | **90**

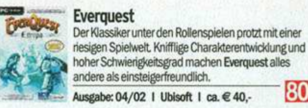


Dark Age of Camelot
Dank der überschaubaren Welt ist **Dark Age of Camelot** ideal für Anfänger, die Online-Rollenspiel-Luft schnuppern wollen. Tipp: unbedingt zusammen mit den beiden hervorragenden Add-ons kaufen!

Ausgabe: 01/02 | Wanadoo | ca. € 20,- | **84**







Everquest 2
Der Nachfolger zum wichtigsten Online-Rollenspiel der Welt fußt auf dem Grundgerüst von Teil 1, ist aber deutlich einsteigerfreundlicher und grafisch weitaus aufwendiger. Die Profi-Alternative zu **WoW**.

Ausgabe: 02/05 | Ubisoft | ca. € 40,- | **83**

Everquest
Der Klassiker unter den Rollenspielen protzt mit einer riesigen Spielwelt. Knifflige Charakterentwicklung und hoher Schwierigkeitsgrad machen **Everquest** alles andere als einsteigerfreundlich.

Ausgabe: 04/02 | Ubisoft | ca. € 40,- | **80**

SPORT
SPORT-SIMULATIONEN

vorgestellt von Benjamin Bezold

Tiger Woods PGA Tour 2005
Das aktuelle **Tiger Woods** ist alles andere als ein müder Aufguss des Vorgängers. Dank des Editors Game Face 2 können Sie Ihr eigenes Abbild ins Spiel importieren; neue Spielmodi runden das Ganze ab.

Ausgabe: 11/04 | Electronic Arts | ca. € 45 | **89**

Tiger Woods PGA Tour 2004
Die 2004er-Fassung begeistert durch individuelle Spieler-Erstellung und eine Vielzahl neuer Turniere – dadurch gewinnt die Karriere an Spieltiefe. Ein Geheimtipp für Sparfüchse.

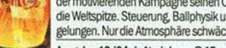
Ausgabe: 11/03 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **87**



Virtua Tennis
Nur zwei Knöpfe und die Richtungstasten sind nutzbar – das mutet unterbelegt an. Das rasante, actionorientierte **Virtua Tennis** zeigt allerdings, dass auch ohne verknotete Finger jede Menge Spielspaß möglich ist.

Ausgabe: 05/02 | Empire Interactive | ca. € 15,- | **85**





Links LS 2003
Die Grafiken sind fotorealistisch, aber leider auch leblos. Die Ballphysik ist jedoch unübertroffen, die Real-Time-Swing-Steuerung überzeugt und etliche Hilfen erleichtern Neulingen die ersten Schritte.

Ausgabe: 12/02 | Microsoft | ca. € 15,- | **84**

Top Spin
Wer nicht mit einem der 16 Profis aufschlägt, spielt in der motivierenden Kampagne seinen Charakter an die Weltspitze. Steuerung, Ballphysik und Grafik sind gelungen. Nur die Atmosphäre schwächelt.

Ausgabe: 12/04 | Atari | ca. € 15,- | **84**





SPORT
FUSSBALLSPIELE





vorgestellt von Christian Sauerteig

Pro Evolution Soccer 4
Teil 4 der Fußballreihe baut vor allem den Mehrspieler-Modus aus: Endlich sind spannende Matches im Netzwerk und im Internet möglich. Dazu kommen kleine, aber feine Neuerungen im Spieldesign.

Ausgabe: 01/05 | Konami | ca. € 20,- | **90**



Pro Evolution Soccer 3
Absolut authentische Ballphysik, präzise Steuerung und äußerst geschickt agierende Gegner machen **Pro Evolution Soccer 3** zur Nummer 2 des Fußballs. Auch Profis werden hier ihren Spaß haben.

Ausgabe: 12/03 | Konami | ca. € 30,- | **88**



FIFA Football 2005
Mit einer leicht modifizierten Steuerung, Unmengen an Originaldaten sowie der bekanntermaßen guten Grafik verwöhnt **FIFA** zwar jedes Fußballerherz, kann jedoch nicht an **Pro Evolution Soccer 3** vorbeiziehen.

Ausgabe: 11/04 | Electronic Arts | ca. € 50, | **84**



Euro 2004
Meisterschaftsflair total bietet **Euro 2004**: Neben dem verbesserten „Off the Ball"-System glänzt vor allem das innovative Moralsystem. Die exzellente Grafik trägt viel zur Atmosphäre bei.

Ausgabe: 06/04 | Electronic Arts | ca. € 10,- | **80**



UEFA Champions League 2004-2005
Das offizielle Spiel zur Königsklasse des europäischen Vereinsfußballs bietet zwar keine Nationalmannschaften und einen geringeren Spielumfang als **FIFA 2005**, dafür aber einen innovativen Missionsmodus.

Ausgabe: 03/05 | Electronic Arts | ca. € 50, | **80**

SPORT
AMERICAN SPORTS

vorgestellt von Heinrich Lehnhardt



NBA Live 2005
Neben gewohnt guter Grafik erwarten Sie in **NBA Live 2005** variantenreichere Dribblings, Dunks und Alley-Oops. Außerdem überzeugt der neue „All Star Weekend"-Modus mit Slam-Dunk-Wettbewerb.

Ausgabe: 12/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **90**



Madden NFL 2004
Madden NFL 2004 glänzt durch innovative Features, etwa den neuen Besitzer-Modus, in dem Sie sich als Manager um den Verein kümmern. Auch die Playmaker-Control erweist sich schnell als praktische Erweiterung.

Ausgabe: 11/03 | Electronic Arts | ca. € 20,- | **90**



NHL Hockey 2004
Bis zu 20 Spielzeiten sind am Stück möglich. Auch auf dem Eis fühlt sich **NHL 2004** besser an: Wie in der NHL-Realität werden jetzt der Körpereinsatz und ein präzises Passspiel betont.

Ausgabe: 12/03 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **88**

NBA Live 2004
Stärkere Verteidiger schaffen nun häufiger Steals und arbeiten geschickt im Team. Dank „Off the Ball"-System können Sie dem allerdings durchdachte Spielzüge entgegensetzen.

Ausgabe: 01/04 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **87**

NHL Hockey 2005
Schlechter als der Vorgänger: Zwar wird man in **NHL 2005** mit besserer Grafik, neuen Teams und klügerer KI verwöhnt, allerdings ist die Steuerung verkompliziert und das Spieltempo erhöht worden. Schade!

Ausgabe: 11/04 | Electronic Arts | ca. € 50, | **86**

SPORT
MOTORSPORT

vorgestellt von Christian Sauerteig

DTM Race Driver 2
Kein anderes Rennspiel kann es mit dieser Vielfalt aufnehmen: Spielmodi, Fahrzeuge, Strecken – in allen Punkten liegt die Simulation vorn. Die aufgebohrte Gegner-KI erlaubt glaubwürdigere Rennen.

Ausgabe: 06/03 | Codemasters | ca. € 30,- | **90**

Colin McRae Rally 2005
Dank neuem Karriere-Modus, detaillierten Schadensmodellen und astreiner Fahrphysik schlittert der fünfte Teil der Rallye-Serie ganz locker auf Platz 2 der Motorsport-Charts.

Ausgabe: 11/04 | Codemasters | ca. € 45,- | **89**

DTM Race Driver
Die erste Motorsport-Simulation mit echter Hintergrundgeschichte kann auch mit technischen Finessen begeistern. Die zahllosen Autos und Strecken laden zum realitätsgetreuen Fahrspaß ein.

Ausgabe: 04/03 | Codemasters | ca. € 15,- | **89**

Colin McRae Rally 4
Warum nicht gleich so? **Colin 4** hat alles, was Teil 3 fehlte. So sind jetzt deutlich mehr Meisterschaften und Einzelrennvarianten, eine größere Zahl von Autos und endlich wieder ein LAN- und Online-Part enthalten.

Ausgabe: 04/04 | Codemasters | ca. € 45,- | **88**



GTR
Das realistischste Rennspiel aller Zeiten kommt aus Schweden. **GTR** simuliert akkurat die FIA-GT-Serie. Fahrphysik und Tuning-Optionen sind vom Feinsten. Die Gegner-KI könnte einen Gang höher schalten.

Ausgabe: 12/04 | 10tacel | ca. € 45,- | **86**



SPORT
FUNSPORTS & RENNSPIEL

vorgestellt von Christian Sauerteig





Need for Speed Underground 2
Der zweite Teil des rasanten Action-Rennspiels überholt den Vorgänger in Sachen Spielspaß: Noch mehr Tuning-Optionen, eine frei befahrbare Stadt und abwechslungsreiche Rennmodi begeistern.

Ausgabe: 01/05 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **89**



Tony Hawk's Underground 2
Highlight des neuesten **Tony Hawk**-Titels ist der Story-Modus. Das Spielprinzip bleibt genial: Je gewagter Ihre Stunts, desto mehr Punkte gibt es. Besonderes Lob verdient der spitzenmäßige Soundtrack.

Ausgabe: 12/04 | Activision | ca. € 35,- | **86**



Need for Speed: Underground
Schneller geht's kaum: Die Grafik in **Underground** vermittelt das überwältigendste Geschwindigkeitsgefühl. Noch dazu ist wieder ein Karriere-Modus enthalten – für Arcade-Rennspieler erste Wahl.

Ausgabe: 01/04 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **86**

Tony Hawk's Pro Skater 4
Neversoft hat mit einem kräftig überarbeiteten Karriere-Modus frischen Wind in seine **Pro Skater**-Reihe gebracht. Dank größerer Levels und abwechslungsreicherer Missionen ist **Tony Hawk 4** extrem spaßig.

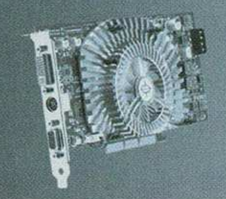
Ausgabe: 11/03 | AS Heidelberg | ca. € 25,- | **84**

Juiced
Der Karriere-Modus von **Juiced** fesselt dank spannender Wetten und dem Kampf um überlebenswichtige Respekt-Punkte an den Monitor. Nicht ganz so perfekt sind allerdings Grafik und Streckendesign geraten.

Ausgabe: 07/05 | THQ | ca. € 45,- | **84**

ALTERNATE™

HARDWARE ▪ SOFTWARE ▪ ENTERTAINMENT







MAINBOARDS

ABIT		Sockel / Chip	RAM	€
AV8 v1.5	S, GL, F, sA	939 / K8T800P	D	99,-
AN8	S, GL, F, sA	939 / nForce4	D	129,-
Fatal1ty AN8	S, GL, F, sA	939 / nF4-U	D	174,-

Sockel 939 Mainboard

ASUS A8N-E

- NVIDIA® nForce4 Ultra Chipsatz
- 4x DDR-RAM
- 2x U-133, 4x S-ATA RAID
- 1x PCIe x16, 1x PCIe x4, 2x PCIe x1, 3x PCI
- Gigabit-LAN
- 8x USB 2.0
- 8-Kanal Sound

ASUS®



99,-

ASUS		Sockel / Chip	RAM	€
A7N8X-E Deluxe	S, GL, F, sA	A / nF2-U400	D	69,-
A8V Deluxe	S, GL, F, sA, R	939 / K8T800P	D	94,-
A8N-E	S, GL, sA	939 / nF4-U	D	99,-
A8N-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	939 / nF4-SLI	D	149,-
P4P800-E Deluxe	S, GL, F, sA	478 / 865PE	D	109,-
P5P800	S, GL	775 / 865PE	D	89,-
P5GD1 Pro	S, GL, sA	775 / 915P	D	94,-
P5AD2-E Premium	S, WL, F, sA, R	775 / 925XE	D2	184,-

MSI		Sockel / Chip	RAM	€
K8N Neo3-F	S, GL, sA	754 / nForce4	D	79,-
K8N Neo2 Platinum	S, GL, F, sA	939 / nF3-U	D	124,-
K8N Neo4-F	S, GL, sA	939 / nForce4	D	97,-
K8N Neo4 Platinum	S, GL, F, sA	939 / nF4-U	D	134,-
MS-6368	µATX, S, V, L	FC2 / PLE133T	S+	57,-
865PE Neo2-PFS Platinum	S, GL	478 / 865PE	D	82,-

GIGABYTE		Sockel / Chip	RAM	€
GA-K8NE	S, GL, sA	754 / nForce4	D	72,-
GA-K8NSC-939	S, GL, sA	939 / nF3-250	D	77,-
GA-K8NF-9	S, GL, F, sA	939 / nForce4	D	99,-
GA-K8N Ultra-9	S, GL, F, sA	939 / nF4-U	D	129,-
GA-K8N Ultra-SLI	S, GL, F, sA	939 / nF4-SLI	D	124,-
GA-8IPE1000-G	S, GL	478 / 865PE	D	74,-

ELITEGROUP		Sockel / Chip	RAM	€
N2U400A	S, L	A / nF2-U400	D	39,-
NF4-A939	S, GL, sA	939 / nForce4	D	74,-

ASROCK		Sockel / Chip	RAM	€
K7VT4APro	S, L, sA	A / KT400A	D	34,-
K7S41GX	µATX, S, V, L	A / 741GX	D	38,-

Verwendbare Speicherbausteine: S: SD-RAM / +: auch ECC / D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / *: nur ECC Registered / R: RD-RAM / R32: 32 Bit RD-RAM // Ausstattungsmerkmale: D: Dual CPU / L: LAN / F: FireWire / S: Sound / GL: Gigabit LAN / WL: Wireless LAN / R: RAID / V: VGA / B: Bluetooth / sA: sATA-RAID

GRAFIKKARTEN

NVIDIA-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EN6600GT/TD	PCIe	128-G3 / GF 6600GT	164,-
N6600GT/TD	AGP	128-G3 / GF 6600GT	189,-
V9999/TD	AGP	128-DD / GF 6800	199,-

MSI		MB / Chip	€
NX6600GT-TD128E	PCIe	128-DD / GF 6600GT	174,-
FX5200-T128	AGP	128-DD / GF FX5200	39,-
NX6600GT-VTD128	AGP	128-G3 / GF 6600GT	189,-

LEADTEK		MB / Chip	€
PX6600GT TDH Extreme	PCIe	128-G3 / GF 6600GT	189,-
PX6800GT TDH	PCIe	256-G3 / GF 6800GT	359,-
A6600GT TDH	AGP	128-G3 / GF 6600GT	184,-
A400 TDH	AGP	128-DD / GF 6800	199,-
A400 GT TDH	AGP	256-G3 / GF 6800GT	259,-

GIGABYTE		MB / Chip	€
NX66T128VP	PCIe	128-G3 / GF 6600GT	199,-
N52128DS	AGP	128-DD / GF FX5200	39,-

AOPEN		MB / Chip	€
6800GT-DV256	PCIe	256-G3 / GF 6800GT	339,-
FX5200-DV256	AGP	256-DD / GF FX5200	66,-

ATI-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EAX300/TD	PCIe	128-DD / Rad. X300	64,-
AX800XL/2DTV	PCIe	256-G3 / Rad. X800XL	299,-
AX850XT PE/2DHTV	PCIe	256-G3 / Rad. X850XT	489,-
A9550GE/TD	AGP	128-DD / Rad. 9550	69,-
AX850XT PE/HTVD	AGP	256-G3 / Rad. X850XT	499,-

SAPPHIRE		MB / Chip	€
X800XL	PCIe	256-G3 / Rad. X800XL	309,-
X800XL Ultimate Edition	PCIe	256-G3 / Rad. X800XL	339,-
9600Pro	AGP	128-DD / Rad. 9600Pro	84,-
9600XT	AGP	256-DD / Rad. 9600XT	109,-
9800Pro	AGP	128-DD / Rad. 9800Pro	119,-

CLUB3D		MB / Chip	€
X800XL	PCIe	256-G3 / Rad. X800XL	309,-
9800Pro	AGP	128-DD / Rad. 9800Pro	124,-
X800XL	AGP	256-G3 / Rad. X800XL	319,-
9250	PCI	128-DD / Rad. 9250	49,-

MSI		MB / Chip	€
RX850XT-TD256E	PCIe	256-G3 / Rad. X850XT	479,-
RX9250-T128	AGP	128-DD / Rad. 9250	39,-
RX9800Pro-TD128	AGP	128-DD / Rad. 9800Pro	109,-

FESTPLATTEN

IDE

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD800JB	U-100	80	9 / 8.192 / 7.200	57,-
WD2000JB	U-100	200	9 / 8.192 / 7.200	93,-
WD3200JB	U-100	320	9 / 8.192 / 7.200	169,-

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM	€
SP1614N	U-133	160	9 / 8.192 / 7.200	82,-
SP2014N	U-133	200	9 / 8.192 / 7.200	94,-

MAXTOR		GB	ms / Cache / UPM	€
6E040L0	U-133	40	10 / 2.048 / 7.200	46,-
6L200P0	U-133	200	9 / 8.192 / 7.200	94,-
6L250R0	U-133	250	9 / 16.384 / 7.200	129,-
6L300R0	U-133	300	9 / 16.384 / 7.200	169,-

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDS724040	U-100	400	9 / 8.192 / 7.200	259,-
HDT722525	U-133	250	9 / 8.192 / 7.200	124,-

SEAGATE		GB	ms / Cache / UPM	€
ST3120026A	U-100	120	9 / 8.192 / 7.200	77,-
ST3200822A	U-100	200	9 / 8.192 / 7.200	97,-
ST3250823A	U-100	250	8 / 8.192 / 7.200	119,-
ST3400832A	U-100	400	8 / 8.192 / 7.200	269,-

S-ATA

WD	GB	ms / Cache / UPM	€
WD740GD	74	5 / 8.192 / 10.000	159,-
WD2000JD	200	9 / 8.192 / 7.200	99,-
WD3000JD	300	9 / 8.192 / 7.200	174,-

SAMSUNG	GB	ms / Cache / UPM	€
SP0812C	80	9 / 8.192 / 7.200	57,-
SP1213C	120	9 / 8.192 / 7.200	77,-
SP2504C SATA2	250	9 / 8.192 / 7.200	144,-

MAXTOR	GB	ms / Cache / UPM	€
6Y160M0	160	9 / 8.192 / 7.200	87,-
6B200M0	200	9 / 8.192 / 7.200	99,-
7L300S0	300	9 / 16.384 / 7.200	199,-

HITACHI	GB	ms / Cache / UPM	€
HDS724040	400	9 / 8.192 / 7.200	269,-
HDT722516 SATA2	160	9 / 8.192 / 7.200	87,-
HDT722525 SATA2	250	9 / 8.192 / 7.200	129,-

SEAGATE	GB	ms / Cache / UPM	€
ST3200022AS	160	9 / 8.192 / 7.200	89,-
ST3250823AS	250	8 / 8.192 / 7.200	129,-
ST3300831AS	300	8 / 8.192 / 7.200	174,-

CPUs

Tagespreise!

INTEL®

Celeron® (So478)		FSB	Cache	tray	boxed
2,4 GHz	Northwood	400	128	69,-	

Celeron® D (So478)		GHz	FSB	Cache	tray	boxed
325	Prescott	2,53	533	256		79,-
335	Prescott	2,8	533	256	89,-	
345	Prescott	3,06	533	256		129,-

Pentium® 4 (So478)		FSB	Cache	tray	boxed
2,4 GHz	Northwood	533	512	134,-	
2,8 GHz	Northwood	533	512	169,-	
2,8 GHz	Northwood	800	512	179,-	
3,0 GHz	Northwood	800	512	189,-	
3,0 GHz	Prescott	800	1024	184,-	189,-
3,2 GHz	Prescott	800	1024	214,-	229,-

Pentium® 4 (So775)		GHz	FSB	Cache	tray	boxed
520	Prescott	2,8	800	1024		179,-
530J	Prescott	3,0	800	1024		189,-
540J	Prescott	3,2	800	1024		234,-
550	Prescott	3,4	800	1024		294,-
560J	Prescott	3,6	800	1024		439,-
570J	Prescott	3,8	800	1024		669,-
640	Prescott	3,2	800	2048		289,-
650	Prescott	3,4	800	2048		429,-
660	Prescott	3,6	800	2048		629,-
Extreme	Prestonia	3,46	1066	512		949,-

AMD

Sempron™ (SoA)		GHz	FSB	Cache	tray	PIB
2400+	Thoroughbred B	1,66	333	256	56,-	
2500+	Thoroughbred B	1,75	333	256		69,-
2600+	Thoroughbred B	1,83	333	256	62,-	
2800+	Thoroughbred B	2,0	333	256	72,-	94,-

Athlon™ XP (SoA)		GHz	FSB	Cache	tray	PIB
2700+	Thoroughbred B	2,16	333	256	89,-	
2800+	Barton	2,08	333	512		99,-
3000+	Barton	2,16	333	512		114,-
3000+	Barton	2,1	400	512	114,-	

Athlon™ 64 (So754)		GHz	HT	Cache	tray	PIB
3000+	Newcastle	2,0	800	512	119,-	149,-
3200+	Newcastle	2,2	800	512		189,-
3400+	Newcastle	2,4	800	512	174,-	194,-
3700+	Clawhammer	2,4	800	1024		269,-

Athlon™ 64 (So939)		GHz	HT	Cache	tray	PIB
3000+	Winchester	1,8	1000	512	132,-	
3000+	Venice	1,8	1000	512		154,-
3200+	Winchester	2,0	1000	512		194,-
3500+	Venice	2,2	1000	512	259,-	279,-
3700+	San Diego	2,2	1000	1024		359,-
3800+	Venice	2,4	1000	512		399,-
4000+	San Diego	2,4	1000	1024		499,-
FX-55	San Diego	2,6	1000	1024		799,-

RAM

Tagespreise!

KINGSTON HyperX		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400-232	89,-	64,-
DDR	512 MB	400-222	99,-	94,-
DDR	1,0 GB	400-232	109,-	
DDR	1,0 GB	400-222	184,-	
DDR2	512 MB	533-333	132,-	99,-
DDR2	1,0 GB	533-333	189,-	

SAMSUNG		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	333-CL2,5		54,-
DDR	512 MB	400-CL3		53,-
DDR	1,0 GB	333-CL2,5		116,-
DDR	1,0 GB	400-333		114,-
DDR2	512 MB	533-444		54,-
DDR2	1,0 GB	533-444		124,-
SO-DDR2	512 MB	533-444		70,-
SO-DDR2	1,0 GB	533-444		164,-

GEIL		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400-CL2,5	58,-	55,-
DDR	512 MB	400-233	84,-	74,-
DDR	512 MB	400-222		109,-
DDR	1,0 GB	400-CL2,5	108,-	
DDR	1,0 GB	400-233	144,-	
DDR	1,0 GB	400-222	214,-	
DDR2	512 MB	533-444	64,-	66,-
DDR2	512 MB	667-444	109,-	89,-
DDR2	1,0 GB	533-444	133,-	139,-
DDR2	1,0 GB	667-444	179,-	204,-

OCZ		Timing	Kit	Single
DDR Platinum EL	1,0 GB	400-222	189,-	
DDR Gold EL VX	1,0 GB	500-222	204,-	
DDR2	1,0 GB	533-444	94,-	129,-
DDR2	1,0 GB	667-422	249,-	254,-

Single: Preis für ein Speichermodul.
Kit: Preis für zwei identische Speichermodule im Retail-Kit. Angegeben ist die Gesamtkapazität.

DVD-LAUFWERKE

ATAPI

DVD-ROM	bulk	Kit/ret.
AOPEN DVD-1648/AAP Pro Chameleon		25,-
LG GDR-8163B	22,-	25,-
PHILIPS PCDV5016 schwarz	21,-	
PLEXTOR PX-130A	33,-	37,-
LITEON SOHD-16P9	21,-	23,-

DVD±RW / DL Brenner

PLEXTOR PX-740A

- Schreiben: 16x DVD±R, 8x DVD+RW, 6x DVD-RW, 8x DVD+R Double-Layer, 4x DVD-R Double-Layer 48x CD-R, 32x CD-RW
- Lesen: 16x DVD, 48x CD
- retail



94,-

PLEXTOR

DVD±RW	DVD±RW / DL	bulk	Kit/ret.
AOPEN DUW1608A	16x / 2,4x		59,-
BENQ DW-1625 schwarz	16x / 2,4x		89,-
BENQ DW-1640	16x / 8x	62,-	67,-
HP dvd640i schwarz	16x / 2,4x		82,-
LG GSA-4163B	16x / 4x	54,-	64,-
LITEON SOHW-1693S	16x / 4x	54,-	59,-
NEC ND-3540A	16x / 8x	59,-	67,-
NEC ND-3540A schwarz	16x / 8x	59,-	
NEC ND-3540A silber	16x / 8x	62,-	
NEC ND-6500A Slimline, schw.	8x / 2,4x	99,-	
PHILIPS DVDR16LSK	16x / 2,4x		89,-
PIONEER DVR-109XL grau o. schwarz	16x / 6x	62,-	
PIONEER DVR-109XLC silber	16x / 6x	64,-	
PIONEER DVR-K05L Slimline	8x / 4x	109,-	
PLEXTOR PX-716A	16x / 4x	109,-	119,-
TOSHIBA SD-R5372B	16x / 5x	59,-	
TOSHIBA SD-R6472B Slimline	8x / 2,4x	109,-	

USB 2.0

DVD±RW	DVD±RW / DL	bulk	Kit/ret.
IOMEGA 16x Super DVD	16x / 2,4x		119,-
LG GSA-5163D +FW	16x / 4x		129,-
LITEON SOHW-1653SX	16x / 4x		99,-
PHILIPS ED16DVDRK	16x / 2,4x		99,-
PLEXTOR PX-716UF +FW	12x / 4x		239,-

S-ATA

DVD±RW	DVD±RW / DL	bulk	Kit/ret.
PLEXTOR PX-716SA SATA	16x / 4x		144,-



Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.



Komfortabel bezahlen

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise mit Ihrer Kreditkarte, per Nachnahme oder Vorkasse, oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.



Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen & Versandkosten sparen: ab sofort finden Sie bei uns die neusten und aktuellsten Bestseller aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.



PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.

Alle Preise inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.



PRAXIS

PC GAMES HILFT

TIPPS&TRICKS-INDEX VERGANGENER AUSGABEN

Hier finden Sie eine Auflistung aller Tipps-Artikel der vergangenen Ausgaben.

PC GAMES HILFT

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC Games angesprochen wurde? Dann erhalten Sie kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/824834*

Täglich von 8-24 Uhr

* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

Per E-Mail an die Tipps&Tricks-Redaktion

hilfe@pcgames.de

Per Eintrag im Tipps&Tricks-Forum auf

www.pcgames.de

TIPPS & TRICKS SERVICE

Sie kommen einfach nicht weiter, verzweifeln am letzten Endgegner oder hängen frustriert bei Ihrem Lieblingstitel fest? PC Games hat die Lösung: Per Download auf www.pcgames.de bieten wir Ihnen eine aktuelle Auswahl an Spielelösungen, Cheats und Kurztipps. Den Bereich „Tipps" finden Sie unter der Rubrik „Spiele". Für den Download ist eine kostenlose Registrierung notwendig. Die Tipps liegen im PDF-Format vor.

GUILD WARS
Lady Althea

Ich habe jetzt schon mehrfach gehört, dass es eine versteckte Quest um Lady Althea gibt, die sich schon recht früh aktivieren lässt. Wie gelange ich denn an diese Quest?

LUDGER

Stefan Weiß: Verlassen Sie die Stadt Ascalon und halten Sie sich an der Mauer rechts. Hauptmann Osric wird ein Gespräch mit Prinz Rurik beginnen, dem Sie bis zum Ende lauschen müssen. Danach lässt sich der Hauptmann auf eine Quest ansprechen. Das perfekte Geschenk für Lady Althea besteht aus drei Teilen. Reisen Sie nach Südosten in das Dörfchen Aschfurt und drücken Sie dort die „**Alt**"-Taste, um sich Gegenstände anzeigen zu lassen. Mitten in einem Acker steckt eine schöne Feder. Das ist das erste Geschenk für Althea. Weiter unten in Aschfurt liegt nahe der Mühle eine Muschel im Wasser. Wird diese geöffnet, so erhalten Sie das zweite Geschenk, eine Perle. Das letzte Kleinod ist ein Amulett. Das gute Stück finden Sie nördlich von Aschfurt in einer Truhe im Banditenlager. Falls Sie mit einem frisch erstellten Charakter gleich diese Quest lösen wollen, müssen Sie beim Banditenlager etwas Acht geben, da dort schon Dreiergruppen auf Sie lauern. Geben Sie alle drei Gegenstände an Osric, um die Quest zu beenden.

WORLD OF WARCRAFT
Kompendium der Gefallenen

Wo befindet sich bloß das Kompendium der Gefallenen im Scharlachroten Kloster?

DAVID

Dirk Gooding: Begeben Sie sich in der Instanz ins so genannte Athenaeum (auf den Namen oberhalb der Minimap achten). Dieser Dungeonbereich ist über den Osteingang zu erreichen. Dort befindet sich in der Nordostecke ein Bücherregal, in dem unten rechts das gesuchte Exemplar versteckt ist.

PARIAH
Das Geschütz auf dem Zug

Hilfe, im Zugabschnitt komme ich einfach nicht weiter! Das erste Luftkampfschiff lässt sich ja abwehren, aber schon das nächste Vehikel fliegt am Geschütz vorbei – was mache ich da bloß falsch?

SEBASTIAN

Benjamin Bezold: Keine Bange, Sie machen an dieser Stelle nichts verkehrt. Es ist vom Spiel so vorgesehen, dass jedes zweite Kampfschiff nicht gleich oder gar nicht zerstört werden kann. Warum das so ist, wird schnell klar: Steigen Sie vom Geschütz herunter und blicken Sie auf die Ladefläche des vorletzten Waggons. Dort seilen sich gegnerische Söldner von den erwähnten Schiffen ab, die Sie erst aus dem Weg räumen müssen, bevor Sie sich wieder hinter den Kanonenturm klemmen können.

PARIAH
Introfilme deaktivieren

Gibt es eine Möglichkeit, die kurzen Introfilme (Logos) irgendwie auszuschalten?

DOMINIK

Ansgar Steidle: Mit einem kleinen Trick gelangen Sie nach dem Spielstart sofort ins Hauptmenü: Öffnen Sie mit dem Windows-Explorer das Spielverzeichnis und dort den Ordner \Cinematics\NTSC. Löschen Sie hier die Datei Chapter01Scene0.bik.

LEGO STAR WARS
General Grievous

Im Kampf gegen den General schaffe ich es bis zu der Stelle, wo Grievous auf eine sehr hoch gelegene Plattform im Norden hüpft. Wie geht es jetzt weiter?

LUKA

Thomas Weiß: Setzen Sie zuerst die Macht ein, um aus den Steinen im Nordwesten eine Brücke zu bilden. Obi-Wan überquert die Brü-



DORFIDYLLE Mithilfe der „Alt"-Taste können Sie sich die Feder (1) auf dem Feld in Aschfurt anzeigen lassen.



ANTIQUAR In den Gemäuern des Klosters ist das gesuchte Buch (1) leicht zu übersehen.

cke und geht rechts weiter. Grievous ist weiter oben, bei ihm befinden sich einige Lego-Steine, die Obi-Wan mithilfe der Macht manipuliert und zu einer Box zusammenfügt. Wechseln Sie zu Cody und springen Sie mit ihm auf diese Box. Jetzt kann auf die Bombe hinter Grievous gefeuert werden. Die Explosion zwingt den General zur Flucht auf die Landeplattform. Obi-Wan läuft dorthin zurück und duelliert sich mit Grievous, bis dieser wieder das Weite sucht. Kehren Sie zur Box zurück, von der aus Sie auf die Bombe geschossen haben. Dort lassen sich per Machteinsatz einige Steine manipulieren. Gehen Sie über die Stufen und halten Sie sich rechts – jetzt kommt der Bossgegner in Sicht. Blicken Sie nach Norden, an der Wand lassen sich Steine zerstören. Dahinter kommt eine Bombe zum Vorschein. Mithilfe der Macht wird diese neben Grievous platziert. Cody feuert darauf und Grievous verzieht sich zum letzten Mal auf die Landeplattform. Jetzt ist noch ein abschließendes Duell nötig, um den hartnäckigen Bossgegner endlich zu besiegen.

TRACKMANIA SUNRISE
The Left Speed

Ich habe mich erfolgreich durch die ersten Puzzles gearbeitet, aber bei der Enigma-Challenge „The Left Speed" komme ich einfach nicht weiter. Entweder bin ich am Ende zu langsam für den Sprung oder meine Zeit ist einfach miserabel. Könnt mir einen Tipp für eine gute Strecke geben, mit der ich die gestellten Anforderungen erfüllen kann?

FRANK

Justin Stolzenberg: Damit der Sprung ins Ziel gelingt, muss der Tacho auf der Rampe mindestens 653 km/h zeigen. Bleiben Sie deshalb unbedingt permanent auf dem Gaspedal, während Sie unsere Strecke abfahren. Die größte Schwierigkeit besteht darin, den Wagen nicht ausbrechen zu lassen und ohne Bandenberührung wieder auf die Gerade zu kommen. Dazu ist eine kleine Fingerübung notwendig: Tippen Sie in der lang gezogenen Kurve nur ganz kurz, dafür aber sehr oft und regelmäßig auf die rechte Richtungstaste. Sobald das fehlerfrei klappt, „morsen" Sie sich auf diese Weise spielend unter die Bestzeit des Streckenautors.

TRACKMANIA SUNRISE
Probleme mit dem Roadster

Ich bin von Trackmania Sunrise total begeistert, nur der Roadster bereitet mir Probleme. Ich schaffe es einfach nicht, eine Kurve zu fahren, ohne dass die Karre dauernd ausbricht.

Stolperstein des Monats

Cossacks 2: Wer in Napoleons Fußstapfen treten will, braucht ein solides Strategieverständnis.

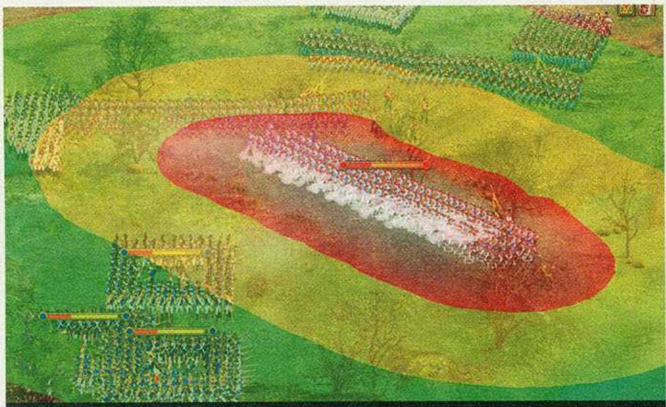
Trotz fehlender Hintergrundgeschichte erfreut sich Cossacks 2 aufgrund seines taktischen Tiefgangs großer Beliebtheit bei unseren Lesern. Die Antworten auf die vielen Fragen zu den Strategien und den verschiedenen Spielmodi finden Sie in dieser kompakt geschnürten Tipps-Sammlung.

Eine generell „beste" Strategie gibt es nicht; Ihre Vorgehensweise sollte immer vom jeweiligen Spielmodus abhängen:

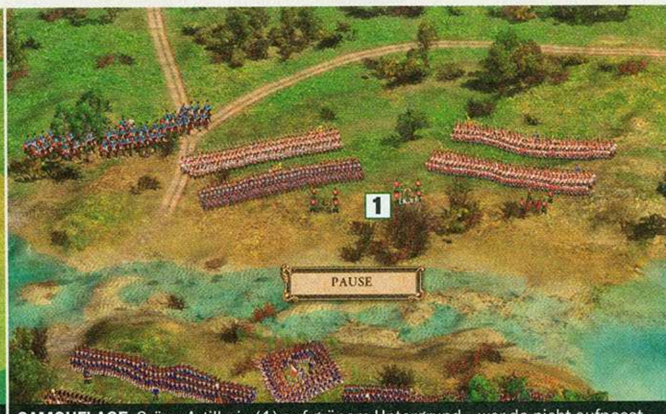
A. Sofortgefecht:
1. Bei den Schnellgefechten muss in der Regel zuerst eine Basis erbaut werden. Bringen Sie dafür die Wirtschaft ordentlich in Schwung. Rekrutieren Sie am Anfang gut zwei Dutzend Arbeiter für den Abbau von Holz und Steinen.
2. Ein schnell errichteter Marktplatz ermöglicht es, Holz- und Steinreserven gegen Gold, Kohle und Lebensmittel einzutauschen.
3. Sobald Sie erste Einheiten haben, werden die umliegenden Dörfer erobert, damit mehr Ressourcen auf Ihr Konto fließen. Achten Sie besonders auf den Kohlestand. Ohne Kohle können Ihre Einheiten nicht mehr schießen.
4. Arbeiten Sie sich im „Forschungsbaum" schleunigst zu den Grenadieren (Infanterie) vor und entwickeln Sie vor allem die Granaten. Damit gewinnt Ihre Infanterie enorm an Nahkampfschlagkraft und Effizienz.
5. Soldaten sind in Schwadronen geordnet um ein Vielfaches schlagkräftiger als einzeln umherwuselnde Pixelmännchen zu sein.
6. Fügen Sie Ihren Schwadronen unbedingt je einen Offizier, einen Trommler und einen Fahnenträger hinzu. Damit erhöhen sich Moral und Kampfkraft der Truppen.
7. Kavallerie eignet sich gut, um weit entfernte Dörfer zu erobern und die Position und Pläne des Gegners auszukundschaften. Halten Sie einzelne Kavallerieschwadronen in Flankenposition in Reserve, um dem Gegner beim Angriff in die Seite zu fallen. Die Reiter müssen sich dabei außer Sichtweite des Feindes befinden.
8. Fassen Sie geflohene eigene Einheiten in Ihrer Basis schnellstmöglich wieder in Schwadronen zusammen und führen Sie diese an die Front.
9. Verteidigungswerke gehören an Schlüsselpositionen. Diese können nur von Artillerie in annehmbarer Zeit zerstört werden und halten den Gegner daher lange auf. Übertreiben Sie es aber nicht mit solchen Gebäuden, da Sie sonst nicht genug mobile Truppen bauen können.

B. Anmerkungen zur Sofortschlacht:
1. Pausieren Sie das Spiel sofort nach dem Start und sondieren Sie das Gelände, vor allem Ihre postierten Einheiten. Damit vermeiden Sie, wichtige Details zu übersehen, zum Beispiel eigene Geschützstellungen, die sich manchmal kaum vom Terrain abheben.
2. Legen Sie sich einen Schlachtplan zurecht. Ein Kampf gegen die KI an allen Fronten gleichzeitig ist nicht ratsam. Das menschliche Multitasking ist bei großen Schlachten meist schlechter als das der KI.
3. Bilden Sie Angriffsspitzen an Teilen der Front und graben Sie sich mit anderen Einheiten lieber ein.

C. Schlacht um Europa:
1. Absolut wichtig: Erobern Sie schnellstens Gebiete mit Kohlevorkommen, um den Munitionsnachschub für Ihre Truppen zu sichern.
2. Wenn Sie eine oder mehrere Ressourcen im Überfluss produzieren, tauschen Sie diese gegen knappe Güter auf dem Weltmarkt ein.
3. Bauen Sie in Schlüsselregionen schnell die Garnisonen aus. Da Sie nur eine Armee haben, können Sie sonst Ihr Imperium nicht halten.
4. Lösen Sie die Zwischenmissionen. Meist gewinnen Sie dabei einen entscheidenden Vorteil gegenüber dem Gegner.
5. Geben Sie auf Einheiten mit hoher Erfahrungsstufe Acht. Wird eine solche Schwadron erst einmal demoralisiert, flieht sie vom Schlachtfeld und wird damit komplett aufgelöst.



FARBENFROH Was zunächst nach psychedelischer Kunst aussieht, entpuppt sich im Kampf als wertvolle Hilfe. Die Feuerkraftanzeige hilft bei taktischen Entscheidungen.



CAMOUFLAGE Grüne Artillerie (1) auf grünem Untergrund – wer da nicht aufpasst, übersieht schnell mal eigene, wertvolle Einheiten. Nutzen Sie daher die Pausetaste.









DAUERFEUER Nicht alle anfliegenden Kampfschiffe lassen sich vom Himmel holen. Einige werfen feindliche Truppen ab.

NADELÖHR Diese Lösung für das Puzzle „The Left Speed" ist zwar nicht einfach zu fahren, sichert Ihnen aber dafür eine bombige Zeit.

ZEITLOS Falls Ihnen die Datumsanzeige abhanden kommt, blenden Sie diese einfach per Tastenkombination wieder ein.

Muss ich etwas an den Einstellungen ändern oder fahre ich einfach zu schlecht?

ANGELIKA

Christian Sauerteig: Es ist durchaus hilfreich, die Spieleinstellungen zu verändern. Schieben Sie dazu den Regler für die Empfindlichkeit im Konfigurationsmenü der Steuerung (vor dem Spielstart) nach rechts. So verlieren die Fahrzeuge nicht schon bei kleinsten Lenkbewegungen die Bodenhaftung. Hier noch einige Fahrtipps speziell zum Roadster:

1. Am wichtigsten ist Streckenkenntnis, vor allem was die Kurven betrifft, damit Sie die notwendigen Vorbereitungen für die Ideallinie und -geschwindigkeit treffen können.

2. Je enger die Kurve ist, desto niedriger ist auch die Geschwindigkeit, bei der das Fahrzeug ausbricht. Fahren Sie also immer einen möglichst großen und gleichmäßigen Bogen.

3. Sobald Sie ausgetestet haben, welche Geschwindigkeit eine Kurve zulässt, sollten Sie sich daran halten. Dazu reicht es meist, vor der Kurve vom Gas zu gehen, manchmal muss jedoch auch gebremst werden. Jedenfalls sind beide Manöver schneller, als unkontrolliert mit dem Fahrzeug zu rutschen, im Kiesbett zu landen oder die Streckenbegrenzung zu rammen.

4. Lenken Sie nicht, solange Sie noch bremsen, sonst ist es mit dem Grip vorbei. Bis zum Scheitelpunkt der Kurve halten Sie behutsam die Geschwindigkeit bei. Danach ist es Zeit, das Gaspedal wieder voll durchzutreten und die Kurve mit Höchstbschleunigung zu verlassen.

EMPIRE EARTH 2
Kalenderanzeige weg?

Ich habe aus Versehen die Kalenderanzeige im Spiel ausgeschaltet. Wie bekomme ich sie wieder an?

PAUL

Petra Fröhlich: Das lässt sich einfach beheben: Drücken Sie die Tastenkombination **„STRG"**-plus **„#"**-Taste. Damit schalten Sie die Anzeige im Wechsel an und auch wieder aus.

INDEPENDENCE WAR 2
Schrottplatzprobleme

Bei der Mission „Der Fang" im ersten Akt soll ich Fracht erbeuten und diese gegen den IFF-Code eintauschen. Ich habe leider keine Ahnung, was mit der Fracht gemeint ist.

HENNING

Stefan Weiß: Sie müssen nur eine der herumschwirrenden Frachtkapseln erbeuten, die allerdings einen Beutewert von über 2.000 haben muss. Dieser Wert lässt sich einfach ablesen, nachdem eine Kapsel markiert worden ist. In der oberen linken Ecke des Multifunktions-Displays wird der Beutewert angezeigt. Schleppen Sie eine solche Frachtkapsel in die Nähe des Auftraggebers und koppeln Sie sie ab. Zum Lohn erhalten Sie den IFF-Code. Falls Sie in Ihrer Heimabasis Frachtgut mit dem geforderten Wert besitzen, können Sie auch dies benutzen, um die Aufgabe zu erfüllen. Wählen Sie dafür den Menüpunkt „Mehr Fracht", um die gewünschte Kapsel einzuladen.

Tipps & Cheats

FREEDOM FORCE VS. THE 3RD REICH

Öffnen Sie im Spielverzeichnis unter **\System** die Datei **„init.py"** per Texteditor und fügen Sie als Extrazeile **ff.CON_ENABLE=1** hinzu. Im Spiel öffnen Sie mit der **Zirkumflex**-Taste (^) die Konsole und geben die Cheats ein. Setzen Sie für **x** einen Namen und für **y** eine Zahl ein und beachten Sie die genaue Schreibweise.

Cheat	Wirkung
god()	Gruppe unbesiegbar
mortal()	god() ausschalten
peace()	Friedliche Gegner
war()	peace() deaktivieren
Mission_Win()	Mission gewinnen
Campaign_AddCP(,x',y)	y CP für Held x
Campaign_Recruit(,x')	Held x rekrutieren

Charakterliste	
alchemiss	man_o_war
blackbird	mentor
bullet	microwave
el_diablo	minute_man
ironox	order
law	sea_urchin
liberty_lad	supercollider
man_bot	

CHROME SPECFORCE

Die Konsole öffnen Sie per **Zirkumflex**-Taste (^) und tippen dort die Cheats ein. Stellen Sie das Wort **Cheat.** voran (inklusive Punkt) und schreiben Sie direkt dahinter einen Befehl, wobei die Schreibweise wichtig ist.

Cheat	Wirkung
Cheat.FullHealth()	Volle Gesundheit
Cheat.GiveCloakingDevice()	Tarnschild
Cheat.GiveClusterGrenade()	Splittergranate
Cheat.GiveGrenade()	Sprenggranate
Cheat.GodMode()	Unverwundbar
Cheat.NextMission()	Mission gewinnen
Cheat.TuneImplants()	Bessere Module
Cheat.TuneWeapons()	Bessere Waffen
Cheat.ClearOverload()	Implantatladung zurücksetzen

Waffenliste	
GiveBjornHD()	GiveMAXatron()
GiveC9A5()	GiveNoNFrager()
GiveC9S()	GiveOCICrom()
GiveGLDragoon()	GiveOCIX4()
GiveGrenade()	GiveOCS()
GiveHealtex()	GiveTAINitron()
GiveKnife()	GiveTC234()
GiveLeRogue()	GiveTC234Sup()
GiveMatsonACC()	GiveClusterGrenade()
GiveMatsonCAFS()	

Munitionsliste
GiveAmmo12mmShort()
GiveAmmo14mmLong()
GiveAmmo8mmLong()
GiveAmmo9mmShort()
GiveAmmoEnergy()
GiveAmmoRockets()
GiveAmmoShotgun()

EMPIRE EARTH 2

Drücken Sie während des Spielens die **Eingabetaste** für die Nachrichtenzeile und geben Sie zunächst **icheat** ein, um den Schummel-Modus zu aktivieren.

Cheat	Wirkung
convert	Gewählte Einheit konvertieren
epoch up	Eine Epoche vorankommen
give tech	50 Technikpunkte
idontcheat	Cheats deaktivieren
loot	10.000 jeder Ressource
play god	Unverwundbarkeit an/aus
punish	Gewählte Einheit erleidet 20 Schaden
recharge me	Gewählte Einheit aufladen
sea monkeys	Sofort bauen
taxes	100 jeder Ressource weniger
toggle fog	Nebel aus-/anschalten
win	Mission gewinnen

GTA San Andreas

Willkommen auf dem weltgrößten Verbrecherspielplatz. Hier können Sie toben bis zum Umfallen, denn Carls Gangsterkarriere ist nur die Spitze des Eisbergs. Was sonst noch läuft und wie Sie einen 100 %-Wert erreichen, erfahren Sie hier.

Werkzeug für den Einstieg

• Gleich in der ersten Mission steigen Sie auf das Fahrrad und biegen links ab. Bei dem roten Hotel gleich über die Straße steigen Sie auf das Dach und holen sich die Maschinenpistole.

• Überwältigen Sie den Verfolger vor der Tür des Pizzaladens. So bekommen Sie seine starke Schrotflinte.

• Schon zu Beginn können Sie sich das beste Motorrad holen. Fahren Sie zum East Beach in Los Santos. Im Parkhaus (5) nördlich der Arena steht die NRG-500.

• Machen Sie so bald wie möglich einen Abstecher nach Vinewood. Schauen Sie sich dort in den Filmstudios (1) (LS) gleich östlich neben den Tennisplätzen um. Sie bekommen eine abgesägte Schrotflinte, einen Schlagstock und ein AK47-Sturmgewehr. Südlich an der Sportanlage angrenzend stehen weitere Gebäude der Filmfirma Interglobal Television. Schnappen Sie sich das Scharfschützengewehr oben an der Treppe. So sind Sie für die nächsten Missionen ausreichend gewappnet.

Kurztipps

• Sie benötigen viel Zeit zum Nachladen, wenn Sie Schusswaffen mit großen Magazinen einsetzen oder gleich zwei Knarren auf einmal verwenden. Zudem können Sie sich nicht fortbewegen, solange Sie eine doppelt geführte Waffe in geduckter Haltung nachladen müssen, was in Schusswechseln oft unangenehme Folgen für Sie hat. Tauschen Sie die Magazine manuell aus: Nehmen Sie einfach die nächste Waffe in die Hand und wechseln Sie zu der Waffe zurück, die Sie vorher benutzt haben. Auf diese Weise umgehen Sie die lästige Nachladeanimation.

• Verhalten Sie sich ruhig und bleiben Sie in Seitenstraßen oder Gassen, solange Sie bis zu zwei Fahndungssterne haben. Wenn Sie nicht von der Polizei gesehen werden, verschwindet der Fahndungslevel nach einiger Zeit. Sollten Sie einen Polizisten ins Jenseits schicken oder zu viel Ärger machen, erhalten Sie zwei oder mehr Fahndungssterne. In einer solchen Situation haben Sie nur zwei Möglichkeiten, mit heiler Haut zu entkommen: Entweder Sie flüchten mit einem Fahrzeug zu einem Pay'n'Spray oder Sie begeben sich zu einem Ihrer Häuser. Wenn Sie das Spiel speichern, wird der Lebensbalken gefüllt und alle Fahndungssterne verschwinden. Achtung: Wenn Sie eine Mission beginnen, bleiben vorher angehäufte Sterne trotzdem erhalten.

• Ducken Sie sich bei Feuergefechten und gehen Sie in Deckung, falls Ihnen Gegner mit starken Waffen zusetzen, um weniger Treffer abzubekommen. In dieser Haltung kann CJ zudem besser zielen.

• Fahren Sie zum Flughafen und stellen Sie das Auto an die Mauer direkt vor dem Haupttor zu den Rollbahnen. Klettern Sie auf das Fahrzeugdach und springen Sie auf das Gelände - schon kommen Sie per Flugzeug überall hin. Meiden Sie aber die anderen Städte, da Sie dort sofort auf der Fahndungsliste stehen. Selbst ein Pay'n'Spray hilft nichts.

• Das Leben stinkt, Carl auch! Wechseln Sie zwischendurch die Klamotten, da Sie sich sonst überall unbeliebt machen. Übrigens machen Kleider Leute: Bei hochnäsigen Drogenbaronen kommen Sie im Nadelstreifenanzug gut an. In diesem Aufzug sind Sie dagegen bei Gangs eine wandelnde Zielscheibe.

• Toben Sie sich erst ein mal gehörig aus und gehen Sie danach Verpflichtungen - sprich, die Missionen - ein. Mit ordentlicher Ausrüstung und gut durchtrainiert haben Sie wesentlich bessere Karten.

• Sie können in Garagen mehr Autos parken, als eigentlich vorgesehen sind. Dafür fahren Sie einen Wagen vor eine laut Spiel bereits komplett belegte Garage, steigen kurz aus, damit das Garagentor aufgeht und fahren dann rein. Vorsicht: Es kann passieren, dass Autos dadurch einfach verschwinden, vor allem, wenn diese „überstehen".

• Mit Motorrädern können Sie wesentlich schneller fahren, wenn Sie sich etwas nach vorne lehnen. Am besten geht das mit einem analogen Steuerknüppel auf einem Gamepad, oder über die Maussteuerung.

• Carl kann alle sechs Stunden bis zu elf der größten Portionen in den Restaurants essen. Isst er mehr, so übergibt er sich einfach und behält rein gar nichts bei sich.

• Wenn Sie keine Lust haben, Ihre Gang-Territorien zu verteidigen, betreten Sie eines Ihrer Häuser mit Speicherpunkt, sobald Ihr Gebiet angegriffen wird. Nachdem Sie gespeichert haben, ist der Angriff der feindlichen Gang vorüber und das Viertel gehört weiterhin Ihnen.

• Mit dem Hunter-Helikopter macht die Verbrecherjagd besonders viel Spaß. Fliegen Sie aufs Land und aktivieren Sie die Missionen. Achten Sie darauf, dass Sie keine Polizisten erledigen. Wenn Sie lange genug durchhalten, bekommen Sie immer größere Erfolgsprämien. Schon auf Level 50 erhalten Sie mehr als 100.000 $ pro Mission.

Attribute und Fertigkeiten

Respekt

• Als Gangmitglied müssen Sie sich Respekt verschaffen, damit Sie akzeptiert werden. Verdienen Sie sich Respekt durch Missionen und erobern Sie feindliche Viertel. Wenn Sie sich genügend Anerkennung erarbeitet haben, können Sie mehrere Gangmitglieder anheuern.

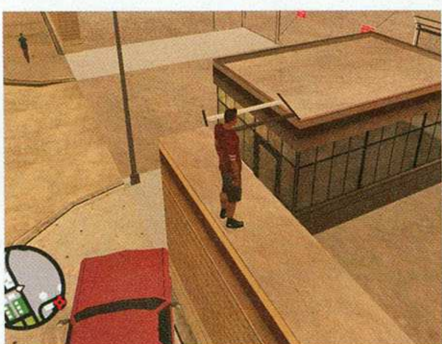
• Tattoos bringen ein paar Prozente Respekt. Dabei ist es im Endeffekt egal, welche Motive Sie sich stechen lassen, denn die Unterschiede sind minimal und teure Motive sind nicht besser. Hauptsache, es sind viele.

• Frisuren sind hinsichtlich der Wirkung sehr unterschiedlich und verschaffen Ihnen sowohl Sexappeal als auch Respekt. Wir empfehlen die Cornrow-Frisur. Probieren Sie es einfach aus. Nur eins ist sicher: Die überteuerte Elvis-Tolle mag niemand.

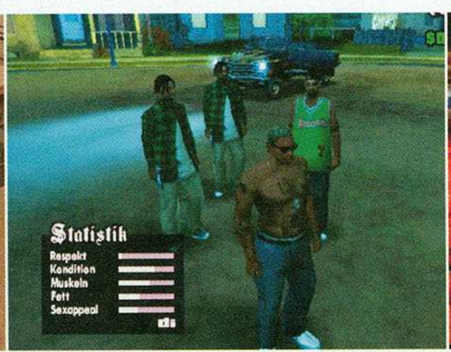
Muskeln, Kondition und Fett

Ein gut trainierter Charakter ist in **GTA San Andreas** sehr nützlich. Mit viel Kondition und starken Muskeln hält CJ den Powersprint für sehr lange Zeit durch. Auch Mauern oder Zäune überwinden Sie ohne viel Anstrengung, wodurch Sie sich flott durch Gärten oder Gassen bewegen können. Auf diese Weise entgehen Sie den wachsamen Augen der

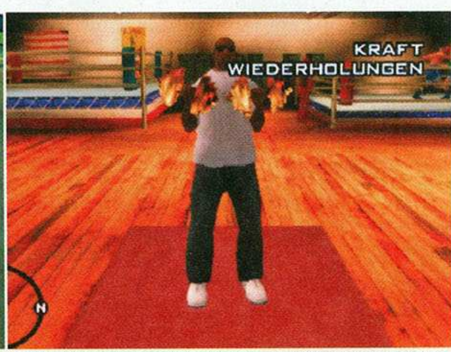
G



ABFLUG Wenn Sie auch unkonventionelle Wege gehen, dann kommen Sie in der GTA-Welt überall hin.



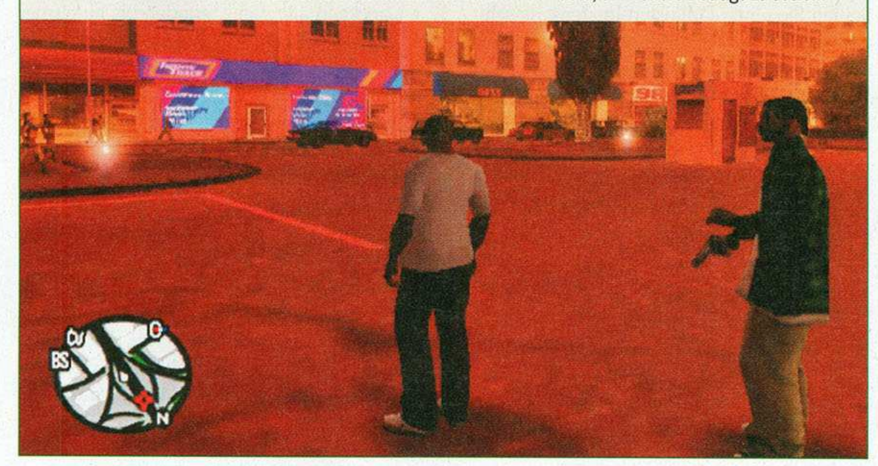
SEXAPPEAL Durch teuere Kleidung, Frisuren und Tätowierungen steigern Sie Ihr Sexappeal.



TRAINING Trainieren Sie Muskeln und Kondition, damit Sie auf der Straße den entscheidenden Vorteil haben.

Unendlich reich im Handumdrehen

Speichern Sie den Spielstand und setzen Sie Ihr Geld bei den Pferdewetten immer auf das schwächste Pferd. Laden Sie den Spielstand so lange neu ein, bis Ihr Pferd gewinnt. So können Sie Ihr Geld innerhalb kürzester Zeit vervielfachen. Drücken Sie mehrmals auf die 10.000-Taste, um höhere Beträge zu setzen.



Polizei. Für eine Flucht vor dem Gesetz oder anderen Banden haben Sie mit einem hohen Konditionswert einen entscheidenden Vorteil. Außerdem können Sie mit ordentlich Kondition länger Fahrrad fahren und schwimmen. In jedem Fitnessstudio treffen Sie auf Trainer, die Sie zum Kampf herausfordern können, sobald Sie Ihre Muskeln oft genug trainiert haben. Wenn Sie gewinnen, erhalten Sie einige neue Kampfmanöver. Pro Tag können Sie maximal etwa ein Fünftel an Muskelmasse zulegen. Achtung: Gar kein Fett am Körper ist auf Dauer nicht empfehlenswert. Wenn sich CJ verausgabt, verbraucht er Energie. Falls kein Fett vorhanden ist, baut der Körper Muskelmasse ab.

Sexappeal

Wichtig, wenn Sie bei den Frauen landen wollen: Am meisten steigern Sie Ihren Wert durch teure Kleidung, Schmuck, Frisuren und Tätowierungen. Klar spielt es auch eine Rolle, mit welchem Auto Sie bei den Damen aufkreuzen. Achten Sie allerdings darauf, dass der Wagen unversehrt bleibt, damit Sie auf die Frauen einen guten Eindruck machen. Prinzipiell sind Sportwagen (Infernus), oder dicke Brummer (Stretch, Remington) der Bringer. Noch einen Extraschub Sexappeal bekommen Sie als Bonus für alle versteckten Austern - und nebenbei können Sie länger schnorcheln.

Waffenfertigkeiten

Üben Sie den Umgang mit den einzelnen Waffen, um effektiver ballern zu können. Wenn Sie die einzelnen Fähigkeiten weiter steigern, schießen Sie genauer und verursachen mehr Schaden bei Ihren Kontrahenten. Zudem erhalten Sie die Fähigkeit, seitwärts zu laufen, während Sie auf einen Gegner feuern. Wenn Sie die Fähigkeiten für kleine Waffen bis zur höchsten Stufe trainieren, können Sie sogar zwei gleiche Waffen auf einmal benutzen. Mit zwei Mini-SMGs haben Sie beispielsweise 100 Schuss in den Magazinen, die Sie mit einer hohen Feuerrate in Richtung Gegner schicken können. Am besten steigern Sie die Waffenfertigkeiten, indem Sie sich in feindlichem Gang-Territorium herumtreiben und alle Feinde aufs Korn nehmen. Besonders viel Kanonenfutter bekommen Sie bei Bandenkriegen vor den Lauf. Allerdings sind die Feinde oft so gut bewaffnet, dass Sie auf eine Ihrer stärkeren Waffen wechseln müssen, um sich die heranstürmenden Gegner vom Hals zu halten.

Fertigkeiten für Fahrzeuge

Für diese Fertigkeiten gilt „Learning by doing". Fahren Sie durch die Gegend und achten Sie darauf, keine Unfälle zu bauen. Diese Fähigkeiten bringen Ihnen in den Missionen oft den entscheidenden Vorteil. Wenn Sie ein geübter Motorradfahrer sind, braucht es schon einen sehr schweren Unfall, um Sie von der Maschine zu werfen. Sogar Straßenlaternen, Zäune und andere Hindernisse mähen Sie ohne größere Schäden oder Blessuren nieder.

Gang-Krieg

- Setzen Sie bei Gang-Kriegen in großen Gebieten die Guerilla-Taktik ein. Für diese Strategie ist ein hoher Konditionswert von Vorteil. Noch bevor die erste Gegnerwelle über Sie hereinbricht, begeben Sie sich in eine Ecke des Kampfgebiets. Die Feinde erscheinen aus mehreren Richtungen und laufen auf Ihre Position zu. Mit dem Powersprint rasen Sie von einer Ecke des Abschnitts in die nächste. Ihre Feinde haben häufig Probleme, den richtigen Weg zu finden, und bleiben gelegentlich an Hindernissen hängen. Dadurch können Sie die Gegnergruppen auseinander ziehen und einen nach dem anderen ausschalten. Wiederholen Sie den Vorgang, wenn Ihnen eine Übermacht zu nahe kommt.
- In jedem Kampfgebiet finden Sie eine Kevlar-Weste und ein Lebensherz, das Ihren Gesundheitsbalken vollständig auffüllt. Diese Gegenstände liegen fast immer auf den breiten Hauptstraßen des Kampfgebiets. Wenn Sie nach einem Feuergefecht stark angeschlagen sind, flüchten Sie mit dem Powersprint und begeben Sie sich auf die Suche nach den Gegenständen. Sobald Sie sich ausgerüstet haben, erledigen Sie die Feinde.

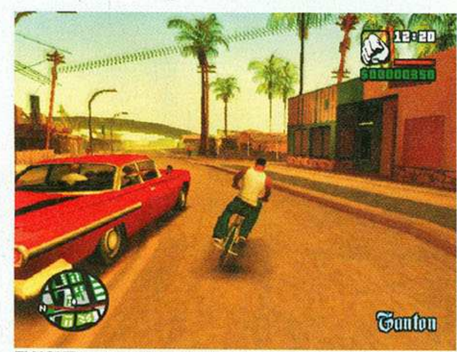
So lösen Sie das Spiel zu 100 Prozent

- Erledigen Sie sämtliche Haupt- und Nebenmissionen des Spiels.
- Besuchen Sie die Fitnesscenter, trainieren Sie Ihre Spielfigur und erlernen Sie die verschiedenen Kampfmanöver.
- Kaufen Sie alle Häuser sowie Zeros Shop (6) (SF), Wangs Cars und den Flugplatz.
- Erwerben Sie alle Immobilien.
- Finden Sie 100 Spray-Tags, 50 Fotomotive, 50 Hufeisen und 50 Austern. Monsterstunts und Blumen zählen nicht dazu.
- Nachdem Sie die 100-Prozent-Marke erreicht haben, verfügen Sie über einen unendlichen Vorrat an Munition.

Nebenmission für 100 Prozent

Schießstand-Challenge

Stellen Sie in den Ammu-Nation-Waffenläden ihre Treffsicherheit unter Beweis. Da-



FLUCHT Fahren Sie zwischen Laternen und Bäumen hindurch, um die Gegner abzuhängen.



FEUERWEHR Passen Sie auf, dass Sie nicht versehentlich Bürger über den Haufen fahren.



EINBRECHER Stellen Sie den Transporter so vor dem Haus ab, dass Sie den Laderaum leicht erreichen.

für müssen Sie die Mission Dobermann mit Sweet abgeschlossen haben. Danach haben Sie maximale Pistolenfertigkeiten.

Kuriermissionen

In allen drei Städten gibt es Geschäfte, für die Sie als Kurier arbeiten können. Liefern Sie alle Pakete innerhalb des Zeitlimits ab. Wenn Sie sämtliche Durchgänge erfolgreich abschließen, gehört das Geschäft anschließend Ihnen und Sie heimsen regelmäßig Geld ein. Erwerben können Sie die folgenden Läden:

- Roboi's Food Mart in Commerce (2), Los Santos. Steigen Sie auf das BMX.
- Happy Shopper Queens, San Fierro (5)
- Burger Shot Redsands East, Las Venturas (2)

Güterzugmission

Sobald Sie alle drei Städte betreten dürfen, steht Ihnen diese Mission zur Verfügung. Warten Sie am Bahnhof und stehlen Sie einen Zug. Sie müssen ein Gefühl für das Kurven- und Bremsverhalten des Zugs bekommen. Wenn Sie zu schnell in eine Kurve fahren, entgleisen die Waggons und die Mission ist gescheitert. Als Belohnung erhalten Sie 50.000 $ und dürfen kostenlos bei allen Zügen mitfahren.

Export & Import

Nach dem Auftrag Custom Fast Track können Sie an dem dabei verwendeten Kran (7) (SF) mit Autos handeln. Beschaffen Sie alle 30 Fahrzeuge aus unserer Tabelle, die für den Export gebraucht werden. Für jedes Fahrzeug erhalten Sie natürlich Kohle. Zudem können Sie anschließend mehr verschiedene Modelle importieren.

Stadion-Rennen

In den Stadien gibt es vier verschiedene Rennserien:

- Kickstart: Ab 50 % Motorrad-Skill lässt Sie der Türsteher ins Dirt Ring Stadium (3) in Blackfield, Las Venturas rein – abgesehen von Dirt-Track-Rennen. Hier sammeln Sie durch geschickte Tricks Punkte. Vor dem Eingang erscheint als Prämie ein Geländetruck.
- Dirt Track: Findet wie Kickstart im Dirtring Stadium (3) statt, allerdings montags und mittwochs. Für das fordernde Motocross-Rennen brauchen Sie 50 % Fahrerkönnen. Dem Sieger winken ein BF Injection und $ 25.000.
- Achterschleife: Das Stadion in Los Santos (10) am East Beach können Sie von Anfang an betreten. Eigentlich ein normales Rennen - hier dürfen Sie allerdings mit gemeinen Tricks arbeiten: Rammen Sie die Gegner und treten Sie hier nur mit einer vollen MP an, denn Drive-By-Shooting geht auch. Als Belohnung gibts $ 5.000, einen Monstertruck und einen Hotring Rennwagen.
- Blood Bowl: In Flint County, San Fierro steht das Foster Valley Stadium (11). Auch hier herrschen rauhe Sitten, eine geladene MP ist Pflicht - Ihr Beifahrer hat ebenfalls eine. Versteifen Sie sich trotzdem nicht nur auf das Ballern, denn Sie müssen die Checkpoints als erster erreichen. So erhalten Sie Zeit dazu, die sonst ganz abläuft. $ 10.000 und den Bloodring Banger (vor dem Eingang) sacken Sie ein.

Sonstige Rennserien

Für 100 % gehören auch Siege bei allen Autorennen dazu. Legen Sie nach der Fahrschule damit los. Auf dem Radar sind die Rennplätze durch Zielflaggen und Pokale gekennzeichnet. Besondere Wettbewerbe:

- Die BMX-Challenge in Los Santos. Steigen Sie auf das BMX, das neben der Halfpipe in Glen Park (12) steht. Lediglich etwas Fahrpraxis ist nötig, damit es losgeht. Wirklich gut darin sind Sie aber erst mit Erfahrungswerten weit über der Hälfte.
- Gewinnen Sie die drei Rennen der Mount-Chiliad-Challenge. Diese Wettbewerbe starten auf dem Gipfel des Mount Chiliad in den Badlands zwischen 7:00 Uhr und 18:00 Uhr. Ein guter Fahrradskill ist Voraussetzung.
- Erledigen Sie die NRG-500-Challenge in San Fierro. Steigen Sie dazu auf das Motorrad in der Nähe der Exportliste (7) am Hafen.

Taxifahrer

Schnappen Sie sich ein Taxi und starten Sie die Taximissionen, indem Sie die Missionstaste drücken. Die Fahrgäste erscheinen als blaue Markierungen auf dem Radar. Geben Sie immer Vollgas, damit Sie genügend Zeit für weitere Taxifahrten übrig haben. Zudem erhalten Sie vom Fahrgast einen Geschwindigkeitsbonus, wenn Sie das Ziel schnell genug erreichen. Zwischendurch lassen Sie Ihr Taxi in den Pay'n'-Spray-Werkstätten reparieren. Einen weiteren Bonus erhalten Sie, wenn Sie viele Fahrgäste abliefern, ohne die Taximission zu beenden. Wenn Sie 50 Fahrgäste hintereinander abfertigen, stehen Ihnen künftig Nitro-Boosts zur Verfügung, wenn Sie am Steuer eines Taxis sitzen.

Auto-Exportliste

Verhökern Sie die folgenden Wagen bei dem Export & Import-Kran am Hafen.

1. Liste	2. Liste	3. Liste
Patriot	Stallion	Blade
Sanchez	Tanker	Freeway
Stretch	Comet	Mesa
Admiral	Stafford	Banshee
Camper	Blista Compact	Euros
Infernus	Slamvan	ZR-350
Feltzer	Sabre	Super GT
Remington	Rancher	Journey
Sentinel	Cheetah	Huntley
Buffalo	FCR-900	BF Injection



SUPERSIZE ME Bis zu elf der dicksten Portionen kann Carl in sich reinstopfen. Danach zieht der Magen die Notbremse und Sie sind das Zeug komplett los.



PLATZANGST Solange Sie sich noch keine weiteren Häuser leisten können, lassen sich mehr als die vorgesehenen Wagen in die Garage quetschen.

Fahrschulen

Diese Boni erhalten Sie für Ihre Mühen:

	Alle Tests Bronze	Alle Tests Silber	Alle Tests Gold
Fahrschule	Super GT	Bullet	Hotknife
Bootsschule	Freeway	FCR 900	NRG-500
Flugschule	Rustler	Doppeldecker	Hunter
Motorradschule	Marquis	Squallo	Jetmax

Krankenwagenfahrer

Diese Mission ist mit den Taxifahrten vergleichbar. Setzen Sie sich in einen Krankenwagen und sammeln Sie die verletzten Leute ein, deren Position auf dem Radar zu erkennen ist. Sie können in Ihrem Krankenwagen bis zu drei verletzte Personen mitnehmen. Achten Sie auf den Zustand des Vehikels, da Sie während der laufenden Mission keine Möglichkeit haben, sich einen Ersatzwagen zu besorgen oder das Fahrzeug in der Werkstatt reparieren zu lassen. Wenn Sie die Krankenwagenmission erfolgreich abschließen, erweitert sich Ihr Lebensbalken auf das Maximum.

Zuhälter

Für diese Missionen benötigen Sie einen speziellen Wagen, Broadway. Die Prostituierten können Sie mithilfe der blauen Markierungen auf dem Radar ausfindig machen. Holen Sie die leichten Mädchen ab und fahren Sie sie zu den Freiern. Allerdings müssen Sie auf Ihr Auto Acht geben, da Sie Ihren Anteil nur erhalten, wenn das Fahrzeug in einem guten Zustand ist. Wenn Sie gerade eine der Frauen abgeliefert haben, läuft der Countdown nicht mehr und Sie haben somit die Möglichkeit, den Wagen reparieren zu lassen. Gelegentlich müssen Sie unangenehme Kunden verprügeln, um die Mädchen zu schützen und Ihr Geld zu kassieren. Sie haben für jede Fahrt mehr als genug Zeit zur Verfügung. Fahren Sie gemütlich durch die Stadt und stellen Sie sicher, dass Ihr Auto in einem guten Zustand bleibt. Wenn Sie diese Mission gemeistert haben, bekommen Sie von nun an Geld für jede Nummer, die Sie mit einer Prostituierten schieben.

Polizei

Es ist sehr gefährlich, ein Polizeiauto zu entwenden, da Sie zuerst die Polizisten ausschalten müssen, die in dem Fahrzeug sitzen. Speichern Sie das Spiel im Johnson-Haus, machen Sie Platz in der Garage und legen Sie ein paar Passanten um. Sobald die Polizeiautos auftauchen, erledigen Sie die Gesetzeshüter und fahren den Wagen in Ihre Garage. Jetzt müssen Sie erneut abspeichern, um die Fahndungssterne verschwinden zu lassen. Alternativ warten Sie eine Weile vor den Donut-Läden. Dort finden Sie gelegentlich einen unbewachten Streifenwagen. Der bewaffnete Hunter-Helikopter eignet sich besonders gut für die Verbrecherjagd. Allerdings müssen Sie alle Tests der Flugschule mit Gold bestehen, um diesen Hubschrauber freizuschalten. Auf der Straße schalten Sie die Sirenen ein, damit Ihnen die nervigen Autofahrer nicht in die Quere kommen. Achten Sie auf den Zustand Ihres Fahrzeugs. Sie können das Vehikel nicht in der Werkstatt reparieren lassen. Auf einem höheren Missionslevel setzen Ihnen die Verbrecher ordentlich zu, da sie in Gruppen auftreten und über eine starke Bewaffnung verfügen. Heuern Sie ein paar Gangmitglieder an, damit Sie bei der Verbrecherjagd nicht alleine dastehen. Geübte Motorradfahrer schnappen sich das Polizeibike HVP1000. So können Sie hinter dem Fahrzeug der Verbrecher bleiben und das Heck und die Hinterreifen des Fluchtwagens mit einer Maschinenpistole bearbeiten. Sobald Sie die Mission abgeschlossen haben, sind die regulären Kevlar-Westen verstärkt und bieten mehr Schutz.

Einbrecher

Diese Art von Job 7 steht Ihnen erst zur Verfügung, wenn Sie die Mission „Home Invasion" abgeschlossen haben. Suchen Sie sich eine schöne Wohngegend aus, damit Sie so viele Häuser wie möglich plündern können. Als Dieb benötigen Sie einen schwarzen Boxville, um die geklaute Ware abzutransportieren. Ab 20:00 Uhr können Sie in den Einbrecher-Modus wechseln. Holen Sie sich das Fahrzeug schon vorher und begeben Sie sich zu Ihrem Zielgebiet, damit Sie pünktlich um 20:00 Uhr mit der „Arbeit" beginnen können. Parken Sie den Laster so vor den Häusern, dass der Laderaum schnell und einfach zu erreichen ist. Schleichen Sie in das Haus und reißen Sie sich einen wertvollen Gegenstand unter den Nagel. Es ist nicht notwendig, nach draußen zu schleichen. Sie werden zwar entdeckt, wenn Sie zur Eingangstür rennen, aber Sie können das Haus noch rechtzeitig verlassen, bevor die Polizei eintrifft. Danach betreten Sie das Haus erneut, um mehr Beute zu machen. Laufen Sie stets geduckt, um so wenig Lärm wie möglich zu verursachen. Beachten Sie, dass Sie das Diebesgut bis 6:00 Uhr abliefern müssen. Ansonsten erhalten Sie kein Geld für die heiße Ware. Seien Sie auf der Hut: Nicht alle Bürger gehen schon um 20:00 Uhr ins Bett.

Feuerwehr

Besorgen Sie sich einen Löschzug. Entweder stehlen Sie das Fahrzeug bei einer Feuerwache oder Sie benutzen den Flammenwerfer, Molotowcocktails oder Handgranaten, um ein Feuer zu legen. Werfen Sie eine Granate zwischen einige Autos, damit die Feuerwehr erscheint. Mit dem rechten Analogstick kontrollieren Sie den Wasserwerfer. Auch bei dieser Mission müssen Sie vorsichtig mit dem Fahrzeug umgehen und Fahndungssterne um jeden



JETZT GEHTS LOOHOOS In der ganzen Stadt verteilt liegen Waffen. Nur wenige Meter von Carls Haus entfernt finden Sie in den Filmstudios eine gute Auswahl.



SCHÜSSEL Gleich zwei NRG-500 stehen im Parkhaus nicht weit vom Forum Stadium in Los Santos entfernt. Die schnellen Motorräder sind ideal für Monsterstunts.

Preis vermeiden. Da Ihr Fahrzeug gegen Feuer geschützt ist, können Sie nahe an die Flammen heranfahren. So sparen Sie viel Zeit beim Löschvorgang. Der Wasserwerfer eignet sich auch wunderbar, um feindliche Gangs durch die Gegend zu spülen. Nachdem Sie diese Mission geschafft haben, kann CJ unbeschadet durch Feuer gehen.

Fahrradkurier

Begeben Sie sich in den Stadtteil Commerce zu Roboi's Food Mart. Steigen Sie auf das BMX, das vor dem Laden steht, um die Mission zu beginnen. Liefern Sie die Pakete zu den markierten Stellen. Per Drive-by werfen Sie die Päckchen durch die roten Ringe. Für jedes Paket, das Sie am Ende einer Fahrt übrig haben, bekommen Sie einen Bonus. Wenn Sie die Mission erfolgreich beenden, gehört der Supermarkt Ihnen. Der Laden bringt Ihnen pro Tag $ 2.000 ein.

Schulen

Bestehen Sie die Prüfungen der einzelnen Schulen. Für gute Leistungen erhalten Sie neben Geld und mehr Erfahrung in der jeweiligen Disziplin zusätzliche Belohnungen, die Sie unserer Tabelle entnehmen. Für den Flugunterricht müssen Sie den Flugplatz Verdant Meadows kaufen, nach dem Deconstruction-Auftrag können Sie Autofahren (8) (SF) lernen, nach Pilot School geht's mit dem Motorrad (4) (LV) los und für die Bootsschule schließen Sie vorher Mission Pier 69 ab.

Suchaufgaben

- Was ganz harmlos mit einer Mission beginnt, zieht sich durch ganz Los Santos. Übersprühen Sie alle versteckten Graffitis. Dafür liegen anschließend eine Ak47, eine abgesägte Schrotflinte, eine Tec-9 Maschinenpistole und Molotowcocktails in der Küche von Carls Heimathaus. Nebenbei zollen Ihnen Ihre Homies jede Menge Respekt.
- In San Fierro fahnden Sie nach geeigneten Fotomotiven statt den Ganglogos. Für die komplett gesammelten Bilder erscheinen Granaten, eine Schrotflinte, Micro-SMG und ein Scharfschützengewehr vor der Werkstatt in Doherty, Downtown San Fierro.

Sonstige Missionen

- Erledigen Sie die Steinbruchmissionen (7) in Bone County, die nach „Explosive Situation" verfügbar sind. Das Geschäft gehört anschließend Ihnen und wirft $ 2.000 pro Tag ab. Kürzen Sie hier mit dem stabilen Bulldozer ab, wo es geht. Das Vehikel kann viel einstecken und landet dank des Überrollkäfigs fast immer auf den Rädern.
- Nehmen Sie an den Lowrider-Wettbewerben (6) in Los Santos teil.
- Übernehmen Sie RS Haul in Flint County, indem Sie die Truckmission erledigen. Zuvor müssen Sie Tanker Commander gespielt haben.
- Eignen Sie sich das Hotel in San Fierro (3) an. Absolvieren Sie dazu die Parkservicemissionen nach dem 555 WE TIP Auftrag. Ein hoher Konstitutionswert ist von Vorteil.

Secrets

Fahrzeuge

- In dem abgelegenen Hangar des Las-Venturas-Flughafens finden Sie eine besonders große Maschine: die AT-400.
- Den Hunter-Helikopter und den Kampfjet können Sie sich besorgen, sobald Sie Zutritt zu Las Venturas haben. Begeben Sie sich zum Flugplatz und nehmen Sie an den Rennen teil. Anstatt diese Rennen zu beenden, bringen Sie die Fluggeräte in Ihren Hangar auf dem Wüstenflugfeld.
- In der Garage neben dem Fitnessstudio in Las Venturas wird Ihr Fahrzeug kostenlos mit einer Bombe ausgerüstet. Auf Knopfdruck wird sie mit der linken Maustaste scharf gemacht und wenige Sekunden später explodiert die Karre.
- Während eines Rennes werden die eigenen Garagen nicht auf der Karte angezeigt, sind aber trotzdem befahrbar. Nachdem Sie dort ausgestiegen sind, müssen Sie nur noch den Countdown abwarten und schon gehört der Bolide (oder auch mal ein lustiges Gokart) Ihnen.

Waffen

- In der Holzhütte von Toreno finden Sie einen Flammwerfer, die Minigun, einen Raketenwerfer mit zielsuchenden Raketen sowie den Standardraketenwerfer, wenn Sie alle Missionen von Toreno abgeschlossen haben.
- Kostenlose Munition erhalten Sie in jedem Ammu-Nation, das über einen Schießstand verfügt. Nehmen Sie eine Waffe in die Hand, die Sie in dem Laden kaufen können, und starten Sie die Challenge. Wenn Sie die Challenge sofort beenden, haben Sie doppelt so viel Munition für alle Waffen in der Tasche. Der Trick funktioniert nur mit den Waffen, die in den Geschäften erhältlich sind.

Sport, Spiel & Spaß

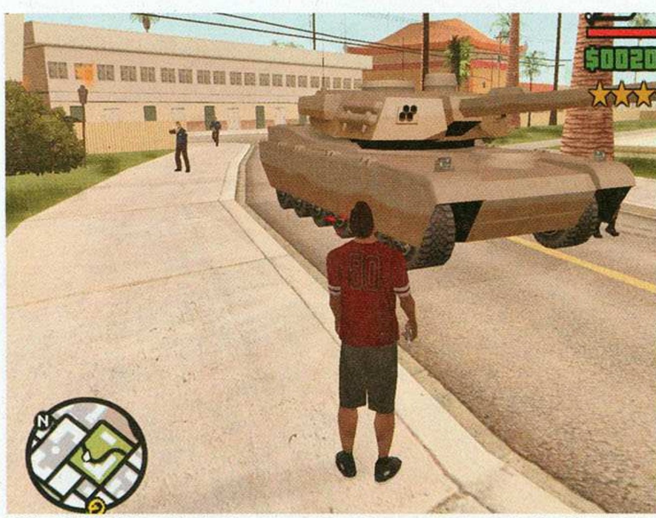
Fahrkunststücke

- Burn-outs rocken! Drücken Sie dafür gleichzeitig Bremse und Gas. Mit Motorrädern geht es sogar noch besser. Lenken Sie zusätzlich zur Seite und brennen Sie so Kreise auf den Asphalt.
- Falls Sie einen wirklich langen Wheelie machen wollen, nehmen Sie die Sanachez. Fahren Sie nicht zu schell, lehnen Sie sich nach hinten und halten Sie die Balance mit dem Gas. Kunststückchen klappen im Allgemeinen mit den leichten Maschinen besser.
- Werten Sie Sprünge mit Drehungen auf, das bringt mehr Dollar. Entweder Sie lenken auf der Rampe kurz ein, oder Sie fahren nur mit zwei Rädern drauf.
- Um mit dem Auto auf zwei Rädern zu fahren, nehmen Sie einen Wagen mit eingebauter Hydraulik. Suchen Sie sich einen großen freien Platz wie am Flughafen oder auf dem Land, lenken Sie ein und heben Sie in dieser Richtung kurz die Räder an.

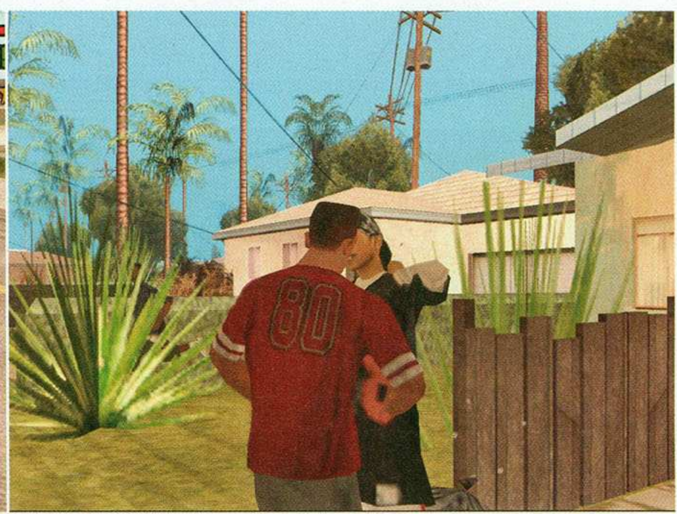
Monsterstunts

- Rasen Sie über improvisierte Sprungschanzen wie kaputte Brücken, Erdhügel oder Treppenstufen. Anschließend erscheint eine Meldung, falls Sie einen der besonderen Monsterstunts vollführt und eine annehmbare Landung hingelegt haben. Pro gelungenem Sprung bekommen

G



PANZERKNACKER Falls Sie einen herrenlosen Panzer ergattern, schaffen Sie die Bürgerwehrmissionen mit Links. Die nötigen Sternchen stören aber dann doch etwas.



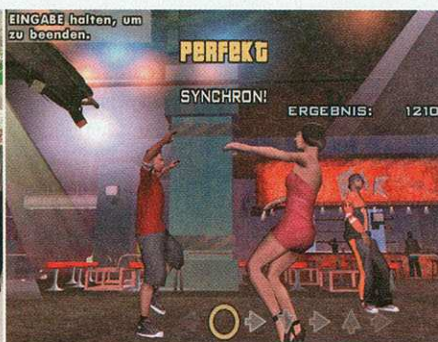
SEI KEIN FROSCH Klar können Sie auch knutschen - oder es wenigstens versuchen. Das Verhältnis ändert sich dadurch nicht. Überreichen Sie zuerst das Geschenk.



GIB GUMMI Echte Biker markieren natürlich ihr Revier. Für mehr ist der Spaß aber auch nicht gut.



SPIEL IM SPIEL Zwar gibt's kein Geld, doch einen Blick sollten Sie trotzdem auf die Automaten riskieren.



TANZBÄR Damit Sie es sich bei einem Date nicht mit den Damen verscherzen, üben Sie vorab in der Disco.

Sie einmalig $ 500. Insgesamt gibt es 70 dieser halsbrecherischen Sprünge, für 100 % sind diese nicht erforderlich. Eine Auswahl davon finden Sie auf den Stadtkarten.

• Für die Sprünge sind Motorräder wie die NRG-500 prädestiniert, da es teils sehr beengt zugeht. Sportwagen sollten Sie vorher mit Nitroeinspritzung aufwerten, dann geht richtig die Post ab.

Baron Modellflugzeug

Arbeiten Sie die Zero-Missionen (X) ab. Danach erscheint eine rote Missionsmarkierung in dem Modellbau-Shop. Ziel ist es, mit dem ferngelenkten Baron in der vorgegebenen Zeit so viel Topfun-Vans wie möglich zu zerstören. Es springt sogar etwas Geld dabei heraus.

Basketball

Einen Basketballplatz (4) finden Sie nordwestlich von Carls Heimat, über die Schienen rüber in East Los Santos. Die Bälle erscheinen normalerweise zufällig. Sie können hier eine Challenge annehmen. Halten Sie die Wurftaste (Standard: Leertaste) etwa eine Sekunde lang gedrückt. Mit der Sprinttaste (Standard: Umschalttaste) machen Sie kleine Tricks.

Tanzen

Nach der ersten Aktion mit OG Loc haben Sie Zutritt zu Discos und Clubs, die über alle Städte verteilt sind. Hier geht es um nichts. Üben Sie hier, bevor Sie sich auf ein Tanz-Date mit einer Freundin einlassen.

Billard

In den Bars stehen Billardtische, an denen Sie eine einfache Pool-Version spielen können. Einsatz sind wie bei den Lowrider Wettbewerben maximal $ 1.000. Den Queue dürfen Sie behalten.

Triathlon

Am Wochenende finden Triathlonwettbewerbe in Santa Maria Beach (9) (östlich des Leuchtturms) und Fisher's Lagoon (11) (am Strand) statt. Ganz klassisch geht es auf dem Fahrrad, im Wasser und zu Fuß um die Wurst – oder genauer, um gewaltige $ 10.000. Seien Sie jedoch gewarnt, die Strecken sind kein Zuckerschlecken und extrem lang. Minutenlanges Tastendrücken ist angesagt. Nur etwas für echte Tastatursportler!

Arcade-Spielautomaten

In Supermärkten, Discos und Bars stehen in der Ecke Videospielgeräte. Ein reiner Zeitvertreib ohne Gewinnchancen. Das können Sie spielen:

• They Crawled From Uranus

Ballern Sie auf kleine anfliegende Alienschiffe. Vernichten Sie die komplette Formation, so schwebt ein blauer Ball über den Bildschirm, der Extrapunkte gibt.

• Go Go Space Monkey

Zerstören Sie alle von rechts anfliegenden Angreifer. Für eine komplett abgefangene Welle bekommen Sie bessere Waffen, bis hin zum dreistrahligen Dauerfeuergewehr.

• Duality

Konzentrieren Sie sich entweder auf Schwarz oder Weiß. Die kleinen Bällchen sammeln Sie ein und weichen den andersfarbigen aus. Zerschießen Sie die großen Kugeln der anderen Farbvariante und halten Sie Abstand dazu, da Sie davon angezogen werden.

• Let's Get Ready To Bumble

Sammeln Sie einfach alle Blüten ein und meiden Sie die Dornen. Sehr putzig!

Glücksspiel

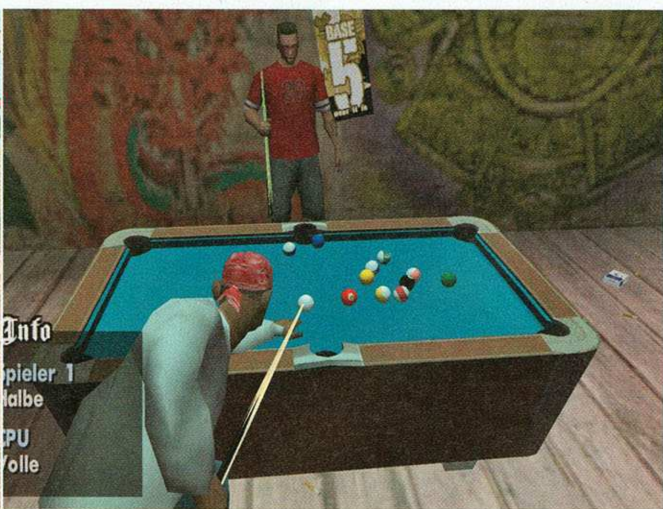
Mit kleinen Wetten und Spielen lässt sich der Kontostand schnell und unkompliziert erhöhen – oder gegen null gehen lassen. Aber das Glück lässt sich positiv beeinflussen, indem CJ möglichst viele Hufeisen sammelt. Da die riskantesten Spielhallen ihren Sitz im letzten Stadtteil Las Venturas haben, nehmen Sie sich dort zunächst etwas Zeit, eine ordentliche Menge an Pferdebeschlägen zu horten.

Zockerbonus

Je mehr Glücksspiele CJ riskiert, desto höhere Einsätze kann er mit der Zeit tätigen. Sein Kreditrahmen bei den Kasinos steigt in gleichem Maße. Vermeiden Sie jedoch Schulden – die Besitzer der Spielhöllen



FLIIIIIEG! Die Monsterstunts sind wieder mit dabei und bringen kräftige Adrenalinschübe und ordentlich Asche in die Tasche.



POOL Für Leute ohne gutes Taktgefühl bietet sich ein Billardmatch eher als Geldquelle an als die vetrackten Lowrider-Contests.



RISKANT Wer beim Roulette alles auf eine Zahl setzt, geht meist leer aus. Zugegeben, wir hatten Glück …



SPITZENREITER Setzen Sie ruhig mal auf Pferde mit niedrigeren Quoten. Falls Sie so gewinnen, dann richtig.



TSCHÜSS Die aufpreispflichtige Nitroeinspritzung zahlt sich bei wilden Verfolgungsjagden schnell aus.

setzen alles daran, ihr Geld wiederzubekommen.

Videopoker

Hier steckt man meist mehr rein, als am Ende rauskommt. Dafür ist das Spiel – vorausgesetzt, die Regeln sind bekannt – bei kleinen Einsätzen ab $ 50 ein spannender und kurzweiliger Zeitvertreib.

Pferdewetten

Zwischen 5 und 10.000 Dollar können im Inside-Track-Wettbüro in Montgomery auf einen Gaul der Wahl gesetzt werden. Die Quote bestimmt den Gewinn, sagt aber nur selten etwas über die Qualifikation des Reiters aus. Setzen Sie also, wenn überhaupt, niedrige Beträge auf höhere Quoten.

Spielautomaten

Die Einsätze sind für jeden Automaten festgelegt und bewegen sich zwischen einem und $ 50. Ausgezahlt wird nur bei drei gleichen Symbolen. Das kommt aber selten vor und kostet viel Zeit. Also Finger weg!

Roulette

Je nach Tisch liegen die Höchsteinsätze zwischen $ 100 und 1.000.000, los geht's aber schon ab zwei Dollar. Anfangs darf CJ jedoch nur an Spielen mit niedrigerem Limit teilnehmen. Mit einer entsprechenden Verteilung der Chips auf dem Tisch können Sie das Risiko (und damit natürlich auch die Gewinnchance) selbst bestimmen. So viel Spaß für wenig Geld – prima!

Glücksrad

Kleine Zahlen kommen öfter auf dem Rad vor als größere und bringen entsprechend weniger Rendite im Gewinnfall. Im Prinzip ähnlich wie Roulette, nur mit wesentlich weniger Möglichkeiten, den Einsatz zu verteilen. Dafür sind die Jetons schnell platziert und mit sehr, sehr viel Glück sind sogar höhere Gewinne möglich.

Blackjack

Das Kartenspiel wird auch mancherorts unter dem Namen „21" gehandelt. Zum Mitmachen und für den Höchsteinsatz gelten dieselben Voraussetzungen und Werte wie beim Roulette. Der mögliche Gewinn ist gleich dem Einsatz, der bei einem vermeintlich guten Blatt auch im Spiel verdoppelt werden kann. Spannend dank Entscheidungsfreiheit des Spielers, wie viele Karten er nimmt.

Tuning

Was bringt's?

Ein paar Extras können nicht schaden, können aber auch schnell ins Geld gehen. Wenn Sie genug auf der hohen Kante haben, verschönern die drei Tuningfirmen Ihr Auto. Das bringt zwar keine zusätzliche Leistung, macht dafür aber mächtig Eindruck bei den Frauen. Insbesondere für Rennmissionen sinnvoll ist der Einbau von Nitro. Je nach Flitzer können bis zu zehn Portionen Extraschub installiert werden. Nachdem er ausgelöst wurde, vergeht allerdings eine Weile, bis der nächste Boost zugeschaltet werden kann. Warten Sie ab, bis die blauen Flämmchen am Auspuff erloschen sind.

Transfenders

In jedem der drei größeren Stadtteile gibt es einen Transfenders-Laden, der Ihr Fahrzeug tunt. Für fast alle Wagen, die in San Andreas umherfahren, haben die Jungs etwas im Angebot. Allerdings sind nicht alle Upgrades für jeden Fahrzeugtyp verfügbar. Motorräder bleiben ganz außen vor und können nicht getunt werden.

Loco Low Co.

In dem kleinen Laden in Willowfield (Los Santos) wird nur an Lowridern rumgeschraubt. Glücklicherweise parken in der näheren Umgebung einige dieser Modelle (Blade, Broadway, Remington, Savanna, Slamvan, Voodoo und Tornado). Wer auf Chromapplikationen steht, ist mit dieser Adresse gut beraten.

Wheel Arch Angels

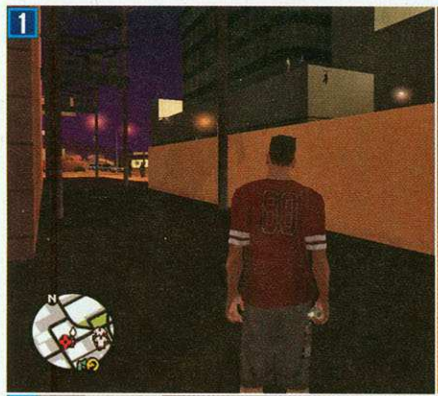
Sie wollen ein schnelles Auto mit einer außergewöhnlichen Lackierung und Karosserie? Dann geben Sie Ihren Straßenrennwagen in die Hände der Wheel Arch Angels

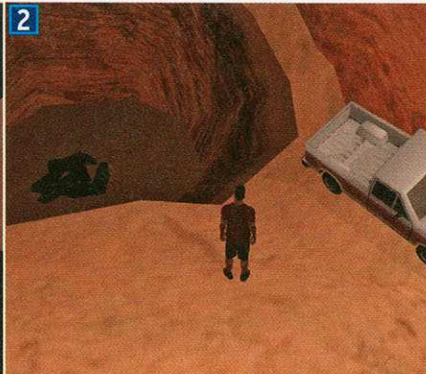


AUFFÄLLIG Falls Sie sich einen der begehrten Straßenrennwagen unter den Nagel reißen konnten, können Sie ihn ausschließlich hier exklusiv verschönern lassen.

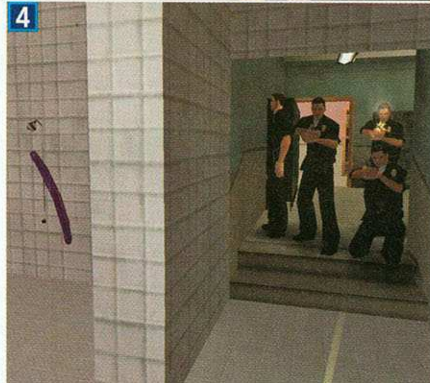


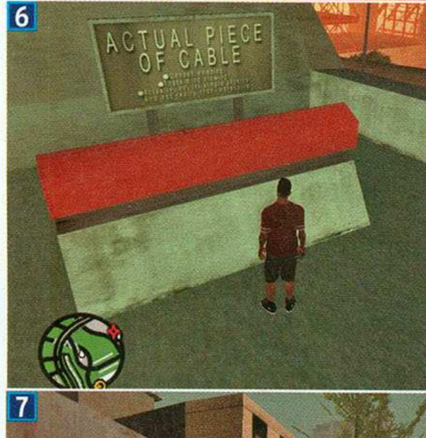
FUHRPARK In großen Garagen finden mehrere Fahrzeuge Platz. Und was hier parkt, bleibt Ihnen auch nach einem Speichervorgang oder gar Rennabbruch erhalten.

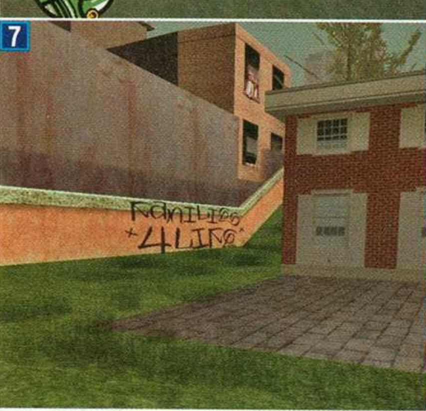
















Eastereggs: Die Insider-Gags von San Andreas

Lemmings

1 Laufen Sie zum Fitnesscenter in Las Venturas. Rennen Sie am Weldings & Weddings vorbei und biegen Sie in die kleine Gasse ab. Wenn Sie an der kleinen T-Kreuzung im Hinterhof stehen, werfen Sie einen Blick auf das Hochhaus im Nordosten. Dort erscheinen gelegentlich Menschen, die blind geradeaus laufen und vom Gebäude fallen. Rock Star North programmierte einst unter dem Namen DMA das Spiel **Lemmings** und hat deswegen dieses kleine Easteregg eingebaut.

Massengrab

2 Nordwestlich von Las Venturas, zwischen Flugzeugfriedhof und Sperrgebiet, führt eine Straße an einer Schlangenfarm vorbei. Wenn Sie einige Meter weiter links in die Wüste abbiegen, finden Sie dort einen herrenlosen Pickup. Dahinter liegen in einem Loch mehrere Leichensäcke. Wer hier wohl beim Verscharren von unliebsamen Zeitgenossen gestört wurde?

Rohe Staatsgewalt

3 In der Garage dieser Polizeistation wird ein Mann (es handelt sich bestimmt um Will Smith) von einem Cop verprügelt, während dessen Kollege untätig zusieht. Dieser Szene können Sie sich am besten nähern, wenn Sie mit einem Polizeiwagen auf das Gelände fahren. So wird kein Alarm ausgelöst und man öffnet Ihnen das Garagentor bereitwillig.

4 Betreten Sie eine der Polizeistationen in Los Santos. Achten Sie darauf, dass Sie keine Waffe in der Hand haben. In der Männerdusche finden Sie ein Utensil, mit dem sich die Gesetzeshüter besonders gründlich sauber machen.

Grant Bridge

5 Im Nordwesten der Karte verbindet die rote Grant Bridge, die an die Golden-Gate-Brücke erinnert, San Fierro mit Tierra Robada. An der höchsten Stelle der Brücke ist ein Schild angebracht, auf dem zu lesen ist, dass sich hier oben keine Eastereggs befinden und man weggehen soll. Da haben wir uns wohl getäuscht. Um dort hinaufzukommen, schnappen Sie sich am besten ein Jetpack und landen auf dem obersten Querbalken der Brückenträger. Mit einem Hubschrauber funktioniert das auch, erfordert aber wesentlich mehr Übung.

6 Weiter südlich, in Juniper Hollow, befindet sich das Informationszentrum für die Brücke. Hier ist unter anderem ein grandios beschriebenes Bauteil ausgestellt. Außerdem informiert eine Tafel nicht nur über Länge und Höhe der Brücke, sondern auch darüber, wie viel Platz sie auf Ihrer Festplatte einnimmt.

7 Im Westen von Los Santos (Vinewood) befindet sich der lokale Friedhof. An einer dortigen Mauer erscheinen abends um 20:00 Uhr mysteriöse Schriftzüge. Punkt 6:00 Uhr früh ist der Spuk vorbei und nichts mehr davon zu sehen.

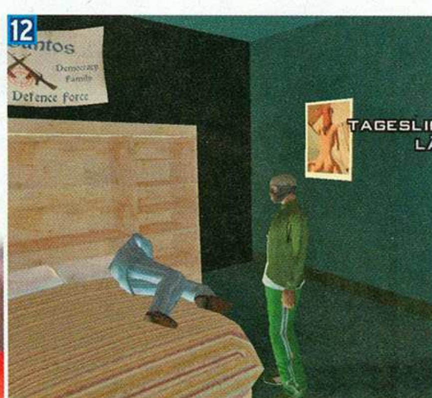
8 Des Weiteren finden sich in der dortigen Krypta ein Sessel, Fernseher und Pizzaschachteln. Ein deutlicher Hinweis darauf, dass die Programmierer die TV-Serie **Buffy** kennen: Der Darsteller Spike hat seine Gruft ebenfalls mit diesen Utensilien ausgestattet.

Das Imperium schlägt zurück

9 Halten Sie die Augen offen, gerade was Werbung betrifft. Dort können Sie schöne Seitenhiebe und Anspielungen entdecken. Hier zum Thema Konkurrenzprodukt **True Crime**, in dem wiederum gegen Rockstar gewettert wurde. Dort gab es ein Plakat, auf dem ein Typ mit


10


11


12


13


14


15

...& Kuriositäten

rosafarbenem Suspensorium (englisch: Jockstrap) samt dem Logo J* zu sehen war. Jongliert man ein wenig mit den Buchstaben, erkennt man die Hommage auf Rockstar mit ihrem R*-Logo.

Noch mehr Selbstmörder

10 Westlich von Los Santos führt eine kleine Brücke nach Flint County. Anschließend geht es links zu einem Campingplatz. Dort gegenüber tauchen immer wieder verzweifelte Menschen auf, die vom Ufer aus noch ein paar letzte Fotos von Los Santos machen und sich danach in suizidaler Absicht ins Wasser stürzen.

Erinnerungen an Vice City

11 In Zero's RC-Shop in Los Santos sind originalgetreue Actionfiguren aus **Vice City** (Lance Vance und Tommy Vercetti) ausgestellt.

12 Schleichen Sie bei der Mission Home Invasion die Treppe rauf nach rechts in das Schlafzimmer des schnarchenden Waffenhändlers. Gleich neben der Tür hängt ein Bild einer Bekannten von Tommy Vercetti: Candy Suxx, der Schmuddelfilmstar aus **Vice City**, ist auch hier überall vertreten. Ihr Konterfei prangt auch auf Plakaten und einigen neuen Filmhüllen im Erotikshop.

13 Erinnern Sie sich noch an die mysteriösen Pakete in **Vice City**? Dann schauen Sie sich mal das Maskottchen des Tiki Theatre (3) an nördlich von Carls Haus.

14 Tatsächlich lässt sich die Größe des Monds wieder per Präzisionsgewehr verändern.

Gegenüber des Restaurants Cluckin' Bell in Angel Pine stehen drei Mülltonnen. In zwei von ihnen liegt ein Stapel Landkarten des Vorgängerspiels.

Steinhart

15 In der westlichen Verlängerung des Flugzeugfriedhofs steht eine Felsformation, mit hohem Wiedererkennungswert. Lassen Sie der Fantasie freien Lauf. Mit ähnlichen Argumenten machen die Mr.-Whoopee-Eiswägen und der Hotdog Van auf sich aufmerksam.

Eigenwerbung

16 Am Nachthimmel über San Andreas zeigen sich nur wenige Sterne. Betrachtet man diese aus einer erhöhten Position mit freier Sicht, zeigen sie deutlich das stilisierte Rockstar-Logo.

Südlich von Las Venturas befindet sich ein Berg mit dem Namen „Northstar Rock". Offensichtlich eine Anspielung an den Namen des Entwicklerstudios „Rockstar North".

Basejumps

Los Santos: Auf dem runden Hochhaus in Downtown etwas nördlich des Polizeireviers steht ein Fallschirm für einen Basejump bereit. Vergessen Sie nicht, ihn vor der Landung aufzumachen.

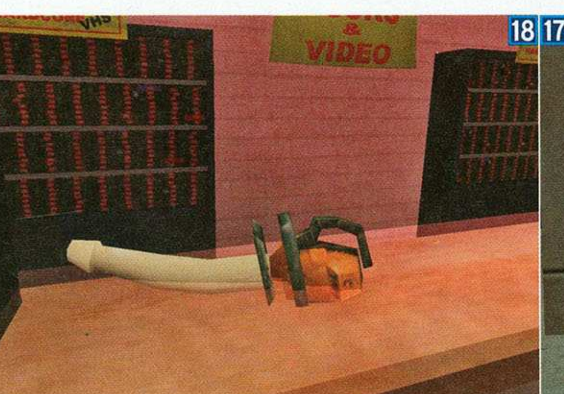
17 San Fierro: Auf der Südseite des Big Pointy Building steht eine Tür offen, durch die Sie auf die Spitze des Turms gelangen. Auch wenn hier keine gelbe Markierung auf den Durchgang hinweist, findet sich dort oben ebenfalls ein Fallschirm.

Die Nackte Kanone

18 Leider können Sie dieses exklusive Teil nicht Ihrer Freundin einpacken lassen. Wir sind uns allerdings sicher, dass dieses Fundstück aus dem Sexshop eine Anspielung auf die Filmreihe **Die Nackte Kanone** ist.

Carl der Gaffer

Lassen Sie Carl eine Weile stehen. Vor lauter Langeweile schaut er den vorbeigehenden Mädchen nach – vorausgesetzt, es sind überhaupt welche da.

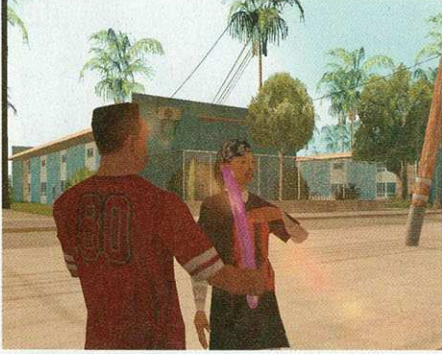

18


17


16

Los Santos Immobilien

Ort	Preis	Besonderheit	Garderobe	Wann erhältlich?	Karte
Dillimore	$ 40,000	Garage	Ja	San Fierro freigeschaltet	2
El Corona	$ 10,000	Doppelgarage	Ja	Von Anfang an	9
Jefferson	$ 10,000	---	Ja	Von Anfang an	5
Mulholland	$ 120,000	Doppelgarage	Ja	Von Anfang an	3
Palomino Creek	$ 35,000	Doppelgarage	Ja	San Fierro freigeschaltet	1
Santa Maria Beach	$ 30,000	Vierergarage	Ja	Von Anfang an	7
Verona Beach	$ 10,000	---	Ja	Von Anfang an	8
Willow Field	$ 10,000	---	Ja	Von Anfang an	10
Bonus					
CJs Haus	---	Doppelgarage	Ja	Von Anfang an	6
Madd Doggs Haus	---		Nein	Gegen Ende des Spiels	4



GESCHENKT Klar können Sie das Ding im Kampf einsetzen. Für die Beziehung bringt es nichts.

bei den Ocean Flats in San Fierro. All diese seltenen Fahrzeuge (Jester, Uranus, Flash, Stratum, Sultan und Elegy) werden hier mit sämtlichen nötigen Teilen ausgestattet. Sogar Hydraulik und eine dickere Anlage sind zu haben. Das Autohaus „Wang Cars" beim Pay'n'Spray in Downtown (San Fierro) hat vier der gefragten Flitzer ausgestellt.

Freundinnen

Was bringen mir Freundinnen?

Je nachdem, wie weit die Beziehung gediehen ist, bekommen Sie verschiedene Belohnungen – normalerweise den Schlüssel zum Auto und ein paar Klamotten. Nebeneffekte: Bei regelmäßigen Schäferstündchen steigt Ihre Fitness und Sie bekommen zwischendurch lustige Anrufe. Sie können sechs verschiedene Freundinnen haben, auch gleichzeitig.

Was soll ich tun?

Kreuzen Sie bei allen Mädchen nur mit möglichst viel Sex-Appeal auf und achten Sie darauf, dass Ihrem Date nichts zustößt. Bringen Sie Geschenke wie Blumen, Dildos oder Vibratoren mit. Sie können zudem versuchen, die Dame zu küssen, wobei die Reaktion darauf vom Verhältnis abhängt. Deutlich unkomplizierter ist es dagegen, Fotos zu schießen. Bei den verschiedenen Arten von Verabredungen hilft nur ausprobieren. Mit welchen Maßnahmen Sie die Stimmung heben, ist unterschiedlich. Die möglichen Ziele Ihrer Zuneigung:

Denise

Erfüllen Sie die Mission Burning Desire, das war's schon. Danach steht Denise auf Carl und geht mit ihm aus. Sie ist am einfachsten rumzukriegen und stellt keine besonderen Ansprüche.

Belohnungen:
Date: Nichts
50 %: Hustler
100 %: Pimp Suit

Katie

Diese Dame treffen Sie draußen neben dem Avispa Country Club in San Fierro (1), sie wohnt in (10). Tauchen Sie bei ihr nur super durchtrainiert auf, sie steht auf muskulöse Männer.

Belohnungen:
Date: Kein Verlust von Geld oder Waffen nach Krankenhausaufenthalt
50 %: Romero
100 %: Arztkleidung

Helena

Fahren Sie nach Red County, wo die Anwältin auf dem Dach des Blueberry Ammunations steht und Schießübungen macht. Besnonderheit: Lassen Sie sich von ihr mehrfach über den Haufen schießen. Das steigert die Beziehung, wobei beim Date maximal 15 % übrig bleiben. Als gut genährter Muskelprotz können Sie bei ihr nicht landen, nur als Durchschnittstyp. Fahren Sie gemächlich mit ihr. Überschüssige Muskelmasse bauen Sie ab, indem Sie hungern und viel trainieren. Zuerst baut Carls Körper Fett ab, danach verschwinden die Muskeln.

Belohnungen:
Date: Bandito und Zugang zum Schuppen voll Waffen
50 %: Wagenschlüssel
100 %: Rural Clothes

Michelle

Michelle mag es gern griffig, legen Sie sich einen Schwimmring zu. Sie treffen sie (9) in der Fahrschule, wenn Sie der Haupthandlung in San Fierro folgen. Sie wohnt in Downtown (2). Mit ihr haben Sie ein spezielles Rendezvous: Sie will ans Steuer und sie gondeln zusammen durch die Stadt. Steigen Sie bloß nicht aus, sonst klaut sie den Wagen!

Belohnungen:
Date: Jederzeit umlackieren in ihrer Garage für Lau
50 %: Monster Truck
100 %: Blauer Rennanzug

Barbara

Die Polizistin wartet in El Quebrados auf dem Polizeiparklatz und steht auf mollige Typen, die gemütlich fahren. Ob Sie bei einem Date über die Strenge schlagen, ist ihr egal. Die Belohnung ist den Aufwand wert.

Belohnungen:
Date: Kein Verlust von Geld oder Waffen nach Gefängnisaufenthalt
50 %: Polizei Ranger
100 %: Polizeiuniform

Millie

Erledigen Sie den Auftrag Key to her Heart (5) in Las Venturas, nachdem Sie ihr nach Hause (1) folgen. Für eine spezielle Verabredung sollten Sie den Gimp Suit tragen, damit kriegen Sie das Mädchen auf der Stelle rum.

Belohnungen:
Date: Nichts, später Keycard
50 %: Club
100 %: nichts

Los Santos Legende

Interessante Orte

- 8-Track Stadium (10)
- Basketballplatz, East Los Santos mit Challenge (4)
- BMX Challenge (12)
- Filmstudios mit Schrotflinte, AK47, Schlagstock (1)
- Lowrider-Wettbewerb (6)
- Nebenmission Kurier Roboi's Food (2)
- NRG 500 (2x) im Parkhaus neben Stadion (5)
- Paket aus Vice City als Tiki-Theatre-Maskottchen (3)
- Raubzüge (7)
- Tanzclub (8)
- Triathlon 1 (9)
- Triathlon 2 (11)



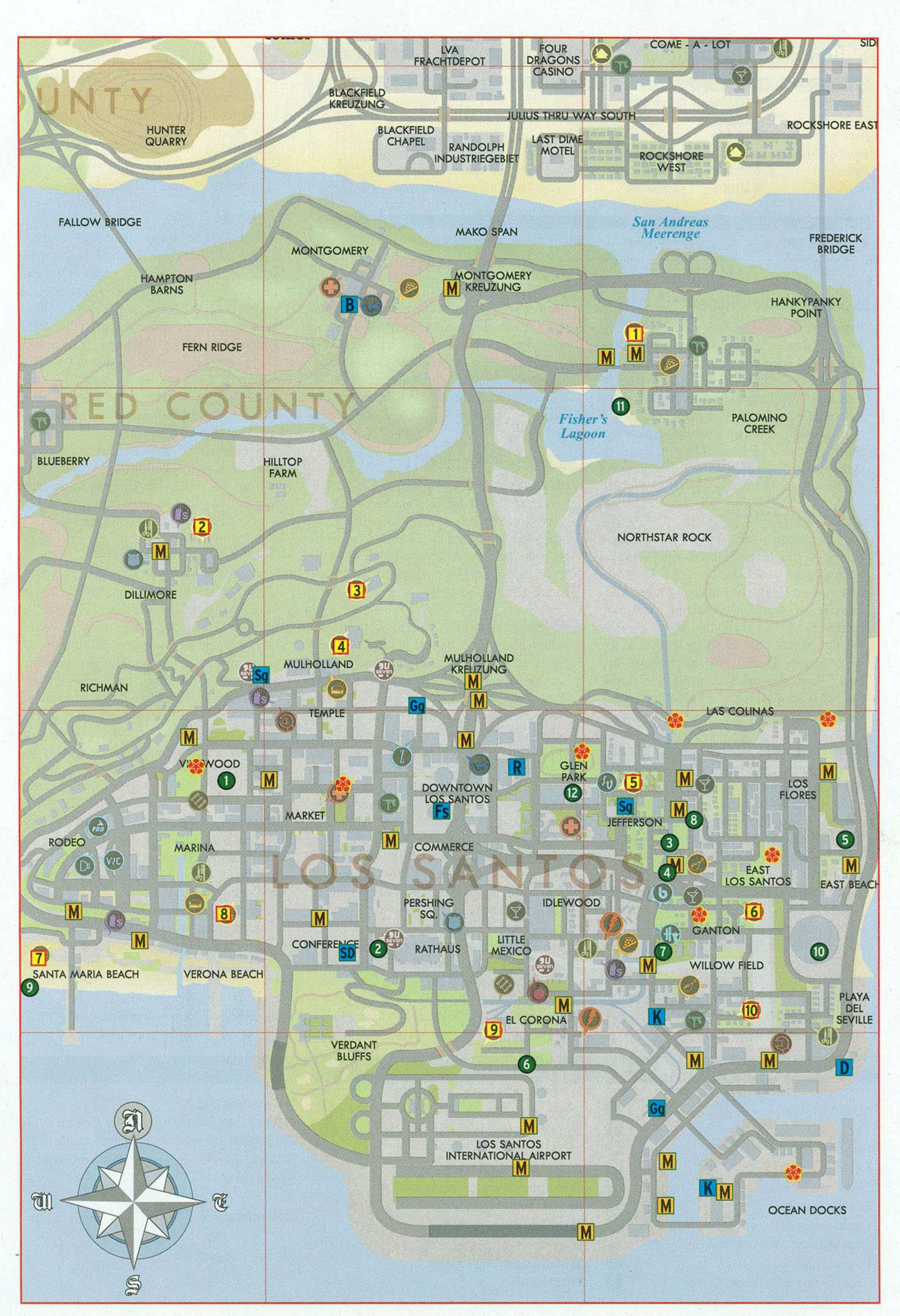
Ausgesuchte Ausrüstung

- B Bombenrucksack
- D Desert Eagle (Mauer am Wasser)
- Fs Fallschirm
- Gg Gasgranaten (vor Oper)
- K Kettensäge
- Sg Scharfschützengewehr
- R Raketenwerfer (auf Dach fliegen)
- SD Schallgedämpfte Pistole

M Monsterstunts

Fahndungssterne

G


LVA FRACHTDEPOT
FOUR DRAGONS CASINO
COME - A - LOT
BLACKFIELD KREUZUNG
JULIUS THRU WAY SOUTH
ROCKSHORE EAST
HUNTER QUARRY
BLACKFIELD CHAPEL
RANDOLPH INDUSTRIEGEBIET
LAST DIME MOTEL
ROCKSHORE WEST
FALLOW BRIDGE
MAKO SPAN
San Andreas Meerenge
FREDERICK BRIDGE
MONTGOMERY
HAMPTON BARNS
MONTGOMERY KREUZUNG
HANKYPANKY POINT
FERN RIDGE
RED COUNTY
Fisher's Lagoon
PALOMINO CREEK
BLUEBERRY
HILLTOP FARM
NORTHSTAR ROCK
DILLIMORE
MULHOLLAND
MULHOLLAND KREUZUNG
RICHMAN
TEMPLE
LAS COLINAS
GLEN PARK
LOS FLORES
DOWNTOWN LOS SANTOS
MARKET
JEFFERSON
RODEO
MARINA
COMMERCE
LOS SANTOS
EAST LOS SANTOS
EAST BEACH
PERSHING SQ.
IDLEWOOD
GANTON
CONFERENCE
RATHAUS
LITTLE MEXICO
WILLOW FIELD
SANTA MARIA BEACH
VERONA BEACH
PLAYA DEL SEVILLE
EL CORONA
VERDANT BLUFFS
LOS SANTOS INTERNATIONAL AIRPORT
OCEAN DOCKS

San Fierro Immobilien

Ort	Preis	Besonderheit	Garderobe	Erhältlich nach	Karte
Calton Heights	$ 100.000	Doppelgarage	Ja	The Truth's zweiter Mission	1
China Town	$ 20.000	---	Ja	The Truth's zweiter Mission	3
Doherty	$ 20.000	---	Ja	The Truth's zweiter Mission	5
Hashbury	$ 40.000	Dreiergarage	Ja	The Truth's zweiter Mission	7
Palisades	$ 20.000	Doppelgarage	Ja	The Truth's zweiter Mission	2
Queens	$ 50.000	Fortune Car	Ja	The Truth's zweiter Mission	4
Bonus					
Doherty (Gewinn)	---	Vierergarage	Nein	The Truth's zweiter Mission	6

Los Santos Mission: Ryder

Home Invasion

Parken Sie das Fahrzeug vor dem Zielgebäude und schleichen Sie in das Haus. Die erste Kiste finden Sie gleich neben dem Geschütz im Eingangsraum, eine zweite in dem Zimmer rechts vom Eingang. Zwei Waffenkisten liegen im Korridor des oberen Stockwerks.
Belohnung: Nach dieser Mission können Sie in Häuser einbrechen.

Catalyst

Sie bekommen es mit zwei verschiedenen Gangs zu tun. Insgesamt müssen Sie bis zu zehn Gegner ausschalten, bevor Sie auf den Zug klettern können. Auf dem Waggon laden Sie den Kraftbalken komplett auf und werfen die Kisten zu Ryder. Wenn Sie sich beeilen, können Sie alle Kisten klauen, solange Ryders Truck direkt hinter dem Zug bleibt. Anschließend flüchten Sie zum nächsten Pay'n'Spray, das auf dem Radar gekennzeichnet ist.

Robbing Uncle Sam

Steigen Sie in den Laster und fahren Sie zur Militärbasis. Dort angekommen, klettern Sie über die Mauer und machen das Tor von innen auf. Dazu überwältigen Sie zuerst den Wächter und benutzen den Schalter neben dem Tor. Die Lagerhalle öffnen Sie ebenfalls mit einem Schuss auf den Schalter. Steigen Sie auf den Gabelstapler und heben Sie sechs Kisten auf den Transporter. Vier der Kisten stehen in der Lagerhalle, zwei weitere außen rechts neben der Halle. Sie müssen die Kisten hoch genug heben, damit CJ die Ware automatisch ablädt. Da Ryder ein sehr schlechter Schütze ist, helfen Sie ihm kurz, sobald ein Soldat erscheint und arbeiten Sie weiter. Wenn Sie mit dieser Taktik keinen Erfolg haben, klettern Sie zuerst über die Mauer und erledigen den Soldaten, lassen das Tor aber verschlossen. Innen stellen Sie alle sechs Kisten am Eingang der Lagerhalle auf, damit Sie die Waffen schnell aufladen können. Auf der Flucht wirft Ryder explosive Kisten, wenn Sie hupen.

Los Santos Mission: OG Loc

Life's a Beach

Sprechen Sie mit der Frau am Van und nehmen Sie die Einladung an (Standard: **Z**). Um ordentlich zu tanzen, drücken Sie die richtige Taste erst, wenn das Symbol in der Mitte des Rings ist. Danach steigen Sie in den Kleinbus und flüchten.

Madd Dogg's Rhymes

Fahren Sie zum Haus von Madd Dogg und brechen Sie darin ein. Bei den Wachen ziehen Sie das Messer. Schleichen Sie an der Bar vorbei und schlüpfen Sie in die Kevlar-Weste. Sobald Sie das Buch verstaut haben, ballern Sie sich den Weg nach draußen frei. Es ist nicht notwendig, eine schallgedämpfte Pistole einzusammeln und noch mehr Zeit in diesem Haus zu verschwenden. Liefern Sie das Buch an OG Loc beim Burger Shot, um die Mission abzuschließen.

Management Issues

Spüren Sie den Fahrer des VIP-Wagens auf. Halten Sie das Zielfahrzeug auf, ziehen Sie den Fahrer aus dem Verkehr und krallen Sie sich das Vehikel. Rasen Sie nun zu einem Pay'n'Spray und lassen Sie das Auto auf Vordermann bringen. Anschließend müssen Sie extrem vorsichtig zum Wegpunkt fahren. Sollten Sie irgendwo anstoßen, müssen Sie umdrehen und den Wagen erneut richten lassen, was sehr viel Zeit kostet. Am Ziel angekommen, parken Sie das Fahrzeug am Straßenrand. Nach der Zwischensequenz fahren Sie zum Abholpunkt und bleiben dabei immer zwischen den beiden anderen schwarzen Autos. Nachdem der VIP eingestiegen ist, geben Sie Vollgas und rasen zum Pier. Hechten Sie vor dem Wasser aus dem Fahrzeug.

House Party

Fahren Sie zum Burger Shot und sprechen Sie mit OG Loc. Anschließend begeben Sie sich nach Hause. Die Party findet in Ihrer alten Wohngegend statt. Betreten Sie das Haus von OG Loc. Die Ballas greifen in drei Wellen an. Die ersten Gangster kommen die Straße entlang. Verteidigen Sie die beiden Flanken. Die zweite Welle erscheint auf der Brücke. Gehen Sie hinter einem Auto in Deckung und erledigen Sie die Gegner aus geduckter Haltung. Die dritte Welle greift aus mehreren Richtungen an. Die größte Zahl der Feinde kommt durch den Gang im Süden. Zwei weitere kleinere Gruppen erscheinen im Norden und Südosten. Greifen Sie zu Ihrer besten Waffe und versuchen Sie, die Gefahr so schnell wie möglich zu bannen.

Los Santos Mission: Tenpenny

Burning Desire

Wenn Sie sich den Auftrag und das bereitgestellte Material abgeholt haben, fahren Sie zum Haus der Zielpersonen. Werfen Sie je einen Molotowcocktail durch die fünf markierten Fenster. Hinter dem Haus schiebt einer der Gangster Wache. Zudem müssen Sie mit weiteren Gegnern rechnen, sobald das Haus brennt. Nachdem Sie Ihre Aufgabe erledigt und die Zwischensequenz angesehen haben, rennen Sie in das Gebäude. Laufen Sie den Korridor entlang und betreten Sie das Badezimmer durch die zweite Tür auf der rechten Seite. Am Ende des Raums biegen Sie nach links ab, um die Küche zu erreichen. Dort legen Sie die Spraydose aus der Hand und nehmen den Feuerlöscher mit. Betreten Sie den angrenzenden Raum im Süden und laufen Sie die Treppe auf der rechten Seite hinauf. Rennen Sie bis ans Ende des Gangs und löschen Sie das Feuer in dem Zimmer links. Stellen Sie sicher, dass das Mädchen in Ihrer Nähe bleibt, und löschen Sie die Flammen, die den Weg blockieren.
Belohnung: Freundinnen sind verfügbar.

San Fierro Legende

Blood Bowl Stadium	11
Disco	4
Fahrschule	8
Freundin Katie	1
Freundin Katie Haus	10
Freundin Michelle	9
Freundin Michelle Haus	2
Import & Export, NRG-500-Challenge, Exportliste, Kran	7
Nebenmission Kurier Happy Shopper	5
Parkservicemissionen	3
Zero's Modellbau Shop	6



Ausgesuchte Ausrüstung

- B Bombenrucksack (hinter Country Club)
- D Desert Eagle (Hinterhof)
- F Flammenwerfer (Frachter)
- Fs Fallschirm
- Gg Gasgranaten (Flugzeugträger)
- K Kettensäge
- Mg Minigun (Brücke)
- S Spezial Schrotflinte (am Gebäude)
- Sg Scharfschützengewehr (Dach, hinter Schild)
- ZR Zielsuchender Raketenwerfer (östlich des Terminals am Wasser)

M Monsterstunts

Fahndungssterne


BATTERY POINT
ESPLANADE NORTH
ESPLANADE EAST
DOWNTOWN
JUNIPER HOLLOW
PARADISO
CALTON HEIGHTS
GARVER BRIDGE
FINANCIAL
PALISADES
JUNIPER HILL
KINCAID BRIDGE
CHINA TOWN
DOWNTOWN
SANTA FLORA
SAN FIERRO
QUEENS
KINGS
EASTER BASIN
RATHAUS
GARCIA
OCEAN FLATS
DOHERTY
HASHBURY
EASTER BAY AIRPORT
AVISPA COUNTRY CLUB
MISSIONARY HILL
EASTER TUNNEL
FOSTER VALLEY
"FARM" KULTSTÄTTE

G

Las Venturas Immobilien

Ort	Preis	Besonderheit	Garderobe	Erhältlich nach	Karte
White Wood Estates	$ 30.000	Doppelgarage	Ja	Torenos erstem Missionsblock	2
Pilson Kreuzung	$ 50.000	Dreiergarage	Ja	Torenos erstem Missionsblock	1
Redsands West	$ 30.000	---	Ja	Torenos erstem Missionsblock	3
Old Venturas Strip	$ 6.000	---	Ja	Torenos erstem Missionsblock	4
Rockshore West	$ 20.000	Doppelgarage	Ja	Torenos erstem Missionsblock	10
Creek	$ 10.000	---	Ja	Torenos erstem Missionsblock	5
Ring Master	$ 6.000	---	Ja	Torenos erstem Missionsblock	6
Camel's Toe	$ 6.000	---	Ja	Torenos erstem Missionsblock	8
Pirates in Men's Pants	$ 6.000	---	Ja	Torenos erstem Missionsblock	7
Bonus					
Four Dragons Casino	---	Gambling Inside	Nein	Woozies Missionen	9

Immobilien auf dem Land

Tierra Robada

Ort	Preis	Besonderheit	Garderobe	Erhältlich nach
El Quebrados	$ 20.000	---	Ja	Las Venturas freigeschaltet
Las Barrancas	$ 20.000	---	Ja	In San Fierro alles erledigt
Bonus				
Torenos Ranch	---	Sanchez	Nein	Jobs für Toreno
Bone County				
Fort Carson	$ 30.000	Garage	Ja	In San Fierro alles erledigt
Verdant Meadow	$ 80.000	Vierergarage	Nein	Torenos erstem Missionsblock
COUNTRYSIDE				
Angel Pine	$ 20.000	---	Ja	In Los Santos alles erledigt
Blueberry	$ 20.000	---	Ja	San Fierro freigeschaltet
„Farm" Kultstätte	$ 100.000	Sanchez	Ja	In Los Santos alles erledigt
Bonus				
Catalinas Haus	---	Buffalo Car	Nein	Catalinas erster Mission
Angel Pine Trailer Park	---	Sanchez	Nein	Erstem Missionsblock in Los Santos

Gray Imports

Das bewachte Fabrikgelände können Sie recht einfach betreten, indem Sie schleichen. Bewegen Sie sich geduckt vorwärts und nutzen Sie die gegebene Deckung voll aus. Erledigen Sie die beiden Wächter vor der Tür und betreten Sie die Halle. Schießen Sie sich den Weg frei und durchsuchen Sie jede Ecke dieses Gebäudes, damit Sie das Lebensherz und die wichtigen Kevlar-Westen nicht übersehen. Sobald Sie den Anführer der Russenbande finden, nehmen Sie eine Maschinenpistole zur Hand und erledigen den Kerl, bevor er sein Auto erreicht. Falls der Mann doch entkommen kann, schnappen Sie sich die PCJ-600 und nehmen die Verfolgung auf. Mit einer Maschinenpistole machen Sie aus dem Auto des russischen Gangsterbosses Schweizer Käse. Carl stellt sicher, dass der Mann das Feuer nicht lebend verlässt.

Los Santos Mission: Sweet

Doberman

Fahren Sie zum Waffenladen und nehmen Sie die Mission an. Nachdem Sie sich ausgerüstet haben, geht's zum Ganggebiet weiter. Suchen Sie nach Ballas und beseitigen Sie das Ungeziefer. Sobald der Krieg aktiviert wurde, suchen Sie sich Deckung und werfen Sie einen Blick auf den Radar. Die Gegner erscheinen als lilafarbene Punkte. So wissen Sie, aus welcher Richtung die Feinde anrücken, und können sich einen geeigneten Platz für einen Hinterhalt suchen.

Belohnung: Gangkriege sind verfügbar.

Los Sepulcros

Rekrutieren Sie die beiden befreundeten Gangmitglieder und steigen Sie in Sweets Wagen. Sobald Sie bei dem Friedhof angekommen sind, klettern Sie über die Mauer zu den anderen. Nach der kurzen Zwischensequenz befehlen Sie den Männern, Ihnen zu folgen. Stürmen Sie nach vorne und bearbeiten Sie die Feinde mit der Maschinenpistole. Schlagen Sie sich schleunigst bis zur Zielperson durch, da der flüchtende Ganove besonders viele Treffer wegstecken kann. Nachdem Sie auch den restlichen Abschaum beseitigt haben, steigen Sie in den Wagen. Fahren Sie in das nächste Pay'n'Spray, um die Ordnungshüter loszuwerden.

Reuniting the Families

Nach der kurzen Zwischensequenz betreten Sie das Hotel und lassen sich nicht auf einen Kampf mit den Polizisten ein. Arbeiten Sie sich zum obersten Stockwerk durch. Suchen Sie nach den Räumen 9 bis 12. Am Ende des Korridors betreten Sie das Zimmer rechts, um Sweet zu finden. Auf dem Dach ballern Sie auf den Hubschrauber und die Polizisten. Nachdem der Helikopter abgestürzt ist, beginnt eine Verfolgungsjagd. Ignorieren Sie den Polizeiheli und kümmern Sie sich fürs Erste um die Polizeiautos. Feuern Sie auf Motor und Vorderreifen, damit Sie die Gesetzeshüter schnell vom Hals haben. Im Verlauf der Verfolgung bekommen Sie es mit todesmutigen Motorradpolizisten zu tun. Diese Kerle springen auf den Wagen und prügeln auf Sie ein. Machen Sie die Angreifer so früh wie möglich unschädlich.

The Green Sabre

Begeben Sie sich zum Wegpunkt und steigen Sie in das Auto. Sehen Sie sich die Zwischensequenz an, eilen Sie zu Sweet und legen Sie die fünf Ballas um. Nach der nächsten Zwischensequenz erscheinen weitere Feinde aus allen Richtungen. Bleiben Sie hinter den Autos und gehen Sie in Deckung. Da nach einiger Zeit neue Feinde nachkommen, müssen Sie sich beeilen, damit Sie am Ende nicht von einer Übermacht überrannt werden.

Las Venturas Legende

Besondere Orte

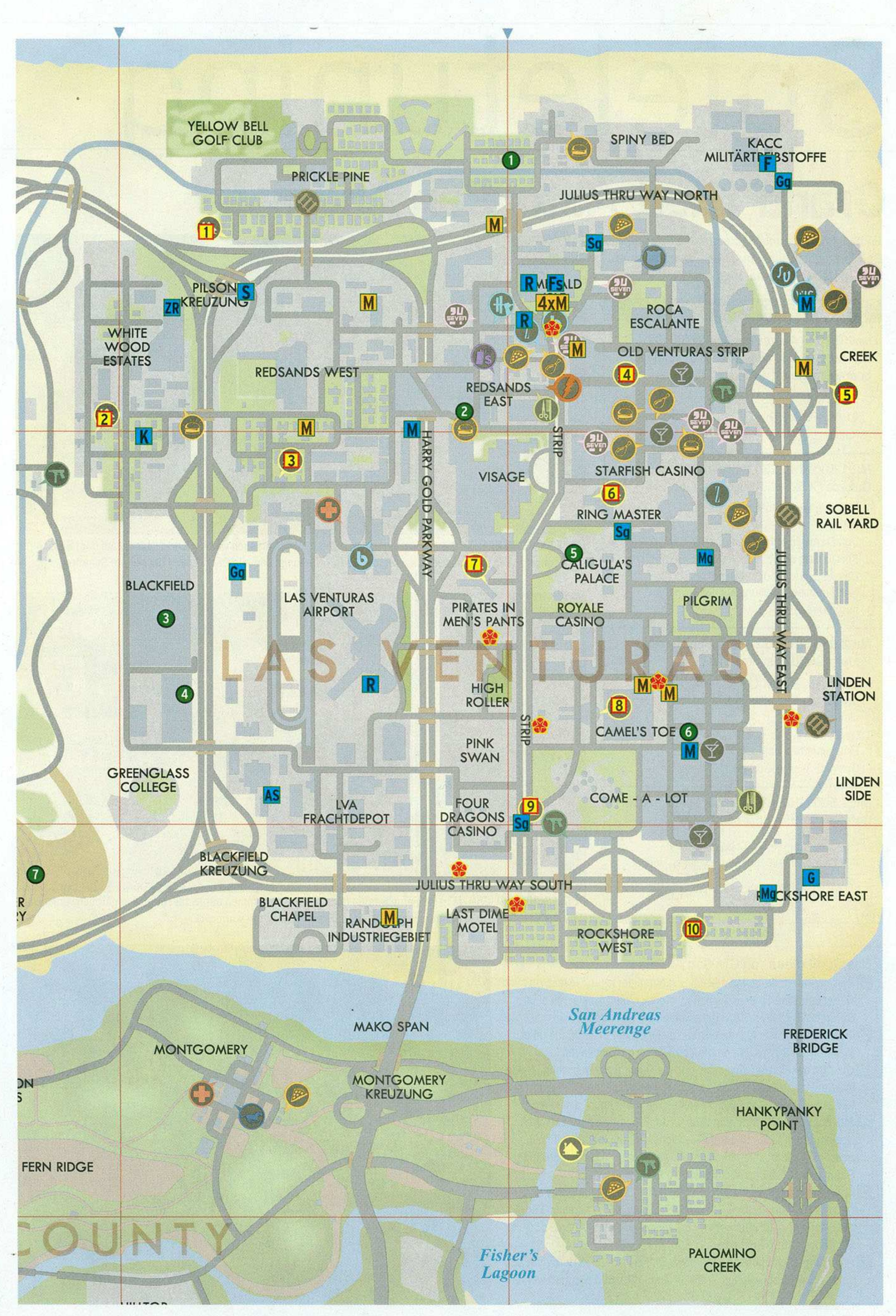
- Nebenmission Kurier Burger Shot – 2
- Freundin Millie Haus – 1
- Freundin Millie – 5
- Steinbruch Mission – 7
- Motorrad Fahrschule – 4
- Dirtring Stadium – 3
- Nachtclub – 6

Ausgesuchte Ausrüstung

- AS Automatik Schrotflinte (im Gebüsch)
- F Flammenwerfer (hinter Hauptgebäude)
- Fs Fallschirm (auf hohem Gebäude)
- G Granaten (Dach)
- Gg Gasgranaten
- K Kettensäge
- M Molotowcocktails
- Mg Minigun (auf Gerüst)
- R Raketenwerfer
- S Spezial Schrotflinte (unter Brücke)
- Sg Scharfschützengewehr (Dach Kapelle; Ring Master Dach)
- ZR Zielsuchender Raketenwerfer

M **Monsterstunt**

Fahndungssterne


YELLOW BELL GOLF CLUB
SPINY BED
KACC MILITÄRTREIBSTOFFE
PRICKLE PINE
JULIUS THRU WAY NORTH
PILSON KREUZUNG
WHITE WOOD ESTATES
ROCA ESCALANTE
OLD VENTURAS STRIP
CREEK
REDSANDS WEST
REDSANDS EAST
HARRY GOLD PARKWAY
STRIP
VISAGE
STARFISH CASINO
RING MASTER
SOBELL RAIL YARD
CALIGULA'S PALACE
BLACKFIELD
LAS VENTURAS AIRPORT
PIRATES IN MEN'S PANTS
ROYALE CASINO
PILGRIM
JULIUS THRU WAY EAST
LAS VENTURAS
HIGH ROLLER
LINDEN STATION
CAMEL'S TOE
PINK SWAN
GREENGLASS COLLEGE
LVA FRACHTDEPOT
FOUR DRAGONS CASINO
COME - A - LOT
LINDEN SIDE
BLACKFIELD KREUZUNG
JULIUS THRU WAY SOUTH
BLACKFIELD CHAPEL
RANDOLPH INDUSTRIEGEBIET
LAST DIME MOTEL
ROCKSHORE WEST
ROCKSHORE EAST
MAKO SPAN
San Andreas Meerenge
MONTGOMERY
FREDERICK BRIDGE
MONTGOMERY KREUZUNG
HANKYPANKY POINT
FERN RIDGE
COUNTY
Fisher's Lagoon
PALOMINO CREEK
G

Spieletuning

Grand Theft Auto: San Andreas

Endlich können auch PC-Spieler die Straßen von San Andreas unsicher machen – und brauchen dafür noch nicht einmal High-End-Hardware!

TUNING-TIPPS

Um GTA San Andreas in 1.024x768, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- ☐ 2.300 MHz
- ☐ 512 MByte Speicher
- ☐ Radeon 9600 XT

Mit 1.500 MHz, 256 MByte Speicher und Geforce FX 5200 Ultra sollten Sie:

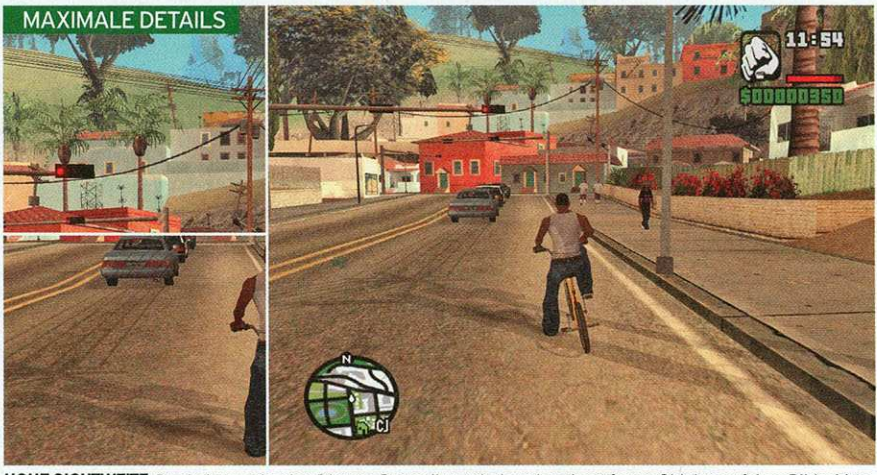
- ☐ Mit einer Bildschirmauflösung von 800x600 spielen
- ☐ Den Frame Limiter ausschalten
- ☐ Bei Qualität der FX den Wert „niedrig“ wählen
- ☐ Das Anti-Aliasing deaktivieren
- ☐ Die Distanz-Darstellung auf das Minimum herunterregeln

Mit 2.000 MHz, 512 MByte Speicher und Radeon 9600 XT sollten Sie:

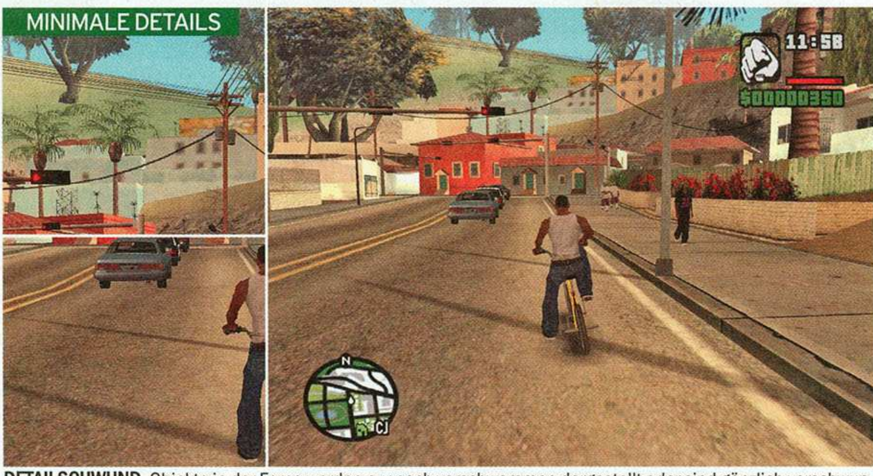
- ☐ Eine Auflösung von 1.024x768 wählen
- ☐ Die Distanz-Darstellung auf den Maximalwert stellen
- ☐ Den Frame Limiter ausschalten
- ☐ Eine sehr hohe Qualität der FX einstellen
- ☐ Das Anti-Aliasing ausgeschaltet lassen

Mit 2.500 MHz, 1.024 MByte Speicher und Geforce FX 5950 Ultra sollten Sie:

- ☐ Eine Auflösung von 1.024x768 wählen
- ☐ Alle Einstellungen auf ihren jeweiligen Höchstwert setzen
- ☐ Unter Anti-Aliasing den Wert „1“ einstellen



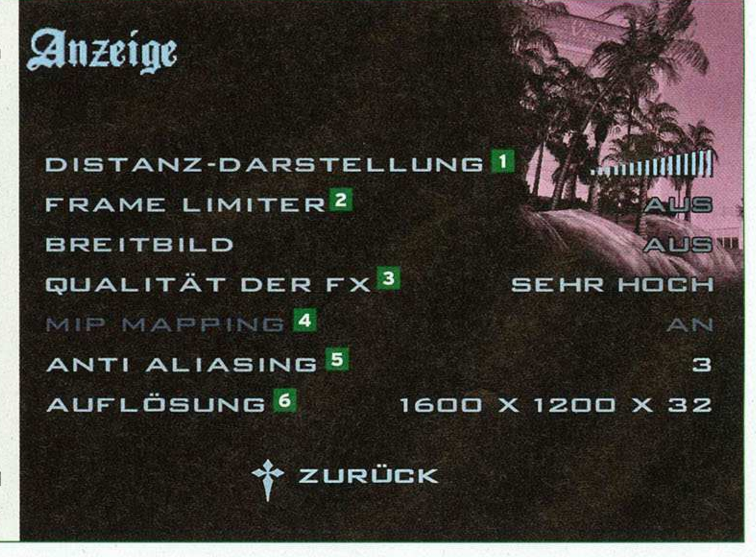
HOHE SICHTWEITE Dank der maximalen Distanz-Darstellung sind auch weit entfernte Objekte auf dem Bildschirm noch scharf zu sehen. Zusätzlich besitzen der Pixel-Protagonist und alle Objekte sehr detaillierte Schatten.



DETAILSCHWUND Objekte in der Ferne werden nur noch verschwommen dargestellt oder sind gänzlich verschwunden. Der Detailgrad aller Schatten im Spiel hat sich deutlich sichtbar verringert.

Das Grafikmenü von GTA San Andreas

1. **Distanz-Darstellung:** Mit diesem Schieberegler legen Sie fest, ob auch weiter entfernte Objekte noch dargestellt werden. Spieler mit einer Geforce3 Ti-200/FX 5200 Ultra wählen die niedrigste Stufe.
2. **Frame Limiter:** Ist die Frame-Bremse eingeschaltet, läuft das Spiel maximal mit 30 Fps. Wir empfehlen, diesen auszuschalten.
3. **Qualität der FX:** Legt die Anzahl und die Qualität der optischen Effekte wie Rauch und Explosionen, aber auch den Detailgrad der Schatten fest. Ab einer Radeon 9600 XT sollten Sie „Sehr hoch“ einstellen.
4. **Mip Mapping:** Mip Mapping sorgt für sanftere Übergänge zwischen den einzelnen Texturen unterschiedlicher Größe und damit für eine bessere Optik. Deshalb auch mit schwachen Grafikkarten wie einer Geforce FX 5200 Ultra nicht ausschalten.
5. **Anti Aliasing:** Die Kantenglättung kostet Grafikleistung. Daher erst mit eine Radeon 9800 XT/Geforce 5950 Ultra auf „1“ stellen. Für die Einstellung „2“ oder höher wird mindestens eine Geforce 6800 GT/Radeon X800 Pro fällig.
6. **Auflösung:** Die Auflösung hat großen Einfluss auf die Performance und sollte bei einer schwachen Grafikkarte auf 800x600 reduziert werden.



B

Battlefield 2

Nachdem Sie sich im Vorgänger durch den dichten vietnamesischen Dschungel schlugen, ziehen Sie bei Battlefield 2 mit hypermodernem Gerät ins Gefecht.

Tipps für den Einstieg

▌Feuern Sie mit Gewehren auf weite Distanzen Einzelschüsse oder kurze Salven. Die ersten Schüsse sind fast punktgenau. Mit Dauerfeuer streuen die Waffen dagegen zu sehr, um auf mehr als fünf Meter ein Ziel zu treffen.

▌Granaten verursachen auch Schaden bei gepanzerten Zielen. Ob Sie überhaupt mit einer Waffe etwas anrichten, sehen Sie an dem roten Kreuz, das beim Fadenkreuz kurz aufblinkt.

▌Sanitäter, Pioniere und Versorgungssoldaten in Fahrzeugen verpflegen automatisch das umstehende Kriegspersonal. Ein entsprechendes Gefährt erkennen Sie an dem Symbol direkt darüber.

▌Annäherungsminen gehen nicht bei Beschuss hoch, reagieren allerdings auch beim Minenleger und eigenen Leuten. Sprengsätze sind mit dem Ableben des Legers unbrauchbar, die beiden Minenarten bleiben dagegen noch eine Minute lang scharf. Wird der Leger rechtzeitig wiederbelebt, verschwindet nichts. Übrigens können Sie Sprengsätze aus beliebiger Entfernung zünden.

▌Bei ungepanzerten Vehikeln genügt ein gut platzierter Schuss auf den Fahrer, um erst mal die Anreise zu stoppen.

▌Halten Sie bei der Panzerfaust die Feuertaste gedrückt, um im Zielmodus zu bleiben und die Rakete präzise zum Ziel zu lenken.

Die stationären Waffen

Auf den Karten stehen nun neben den bekannten MG-Nestern und Panzerabwehrgeschützen auch Flugabwehrstellungen:

▌Die Boden-Luft-Raketen peilen Wärmequellen an, auch brennende Öltürme. Sie erkennen auch eigene Lufteinheiten als Wärmequellen, steuern diese aber nicht an. Gegen Landziele sind die Geschütze nicht zu gebrauchen. Die Raketen fliegen ohne Ortung ziemlich krumm durch die Landschaft. Und selbst wenn die Raketen treffen, richten sie keinen nennenswerten Schaden an.

▌Feuern Sie mit der Flugabwehr möglichst von hinten auf Flugzeuge. Von vorn müsste ein Jet schon genau auf Sie zukommen und weit entfernt sein, damit das Geschoss trifft. Gegen Hubschrauber ist der Winkel dagegen ziemlich egal.

▌Etwas flexibler sind die Panzerabwehrraketen, die notfalls auch bei Hubschraubern funktionieren. Diese müssen allerdings bereits in der Nähe sein und dürfen nicht zu hoch schweben, sonst sind sie unmöglich zu treffen. Beide Geschütze lassen sich zerstören und erscheinen nach einiger Zeit wieder – reparieren geht nicht.

Taktische Anmerkungen

▌Auf dem Radar markierte Brücken lassen sich mit Bomben oder Sprengsätzen zerlegen. Die Fahrbahnen regenerieren sich nicht automatisch, lassen sich aber innerhalb weniger Sekunden reparieren.

▌Radar- und Artillerieanlagen wechseln nicht den Besitzer (den Sie im Zweifelsfall durch die aufgemalte Flagge bestimmen), wenn der zugehörige Punkt erobert wurde.

▌Die Flugzeugträger lassen sich nicht bewegen oder versenken, und Widersacher können die mächtigen Flugabwehrkanonen nicht besetzen.

▌Holzverschläge bei Wellblechzäunen können Sie wegsprengen oder kaputtschießen. Für Infanteristen sind das meist willkommene Abkürzungen.

▌Fixieren Sie sich nicht auf den Kommandanten, weder bei der Jagd auf ihn noch als sein Leibwächter. Die Eliminierung kostet nicht mehr Tickets als bei jedem anderen Spieler. Die kurze Phase der Handlungsunfähigkeit rechtfertigt den Aufwand nicht.

Charakterklassen

Pionier

Ingenieure überholen vorzugsweise die starken Panzer, falls die angeschlagen sind. Behalten Sie in dieser Rolle Ihre Artillerie im Auge, bei Karten mit Flugzeugen das Radar. Mit den Minen macht der Ingenieur Engpässe für Fahrzeuge unpassierbar, auch für freundliche Einheiten, oder entschärft diese gegebenenfalls.

Spezialeinheit

Wichtigstes Utensil der Spezialisten sind die sehr potenten ferngezündeten Sprengsätze, die an Vehikeln haften. Nur damit zerlegen Sie die Artillerie effektiv. Selbst ein Panzer verpulvert darauf mehr als sein halbes Arsenal.

Scharfschütze

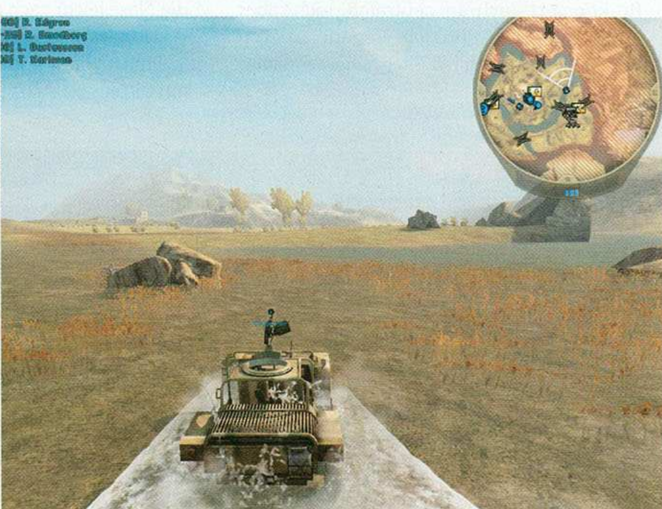
Scharfschützen besitzen nur wenig Munition und sollten sich daher etwas Zeit lassen, das virtuelle Ziel anzuvisieren. Suchen Sie sich ein ruhiges Plätzchen auf den Dächern oder im Gras auf einem Hügel. Mit den Annäherungsminen halten Sie sich ungebetene Gäste vom Leib.

Sanitäter

Der Sani ist unentbehrlich und gehört möglichst mit in jeden Trupp. Die Burschen können sich selbst verarzten, indem sie das Verbandspäckchen in die Hand nehmen. Spaßig: Tatsächlich kann man den Elektroschocker auch für den Nahkampf verwen-



HOTEL MIT STRANDBLICK AUF DIE US-STELLUNGEN In diesem Szenario ist das Dach des Hotels ein beliebter Platz für Scharfschützen.



NUTZEN SIE ABKÜRZUNGEN! Es gibt auf jeder Karte nicht ganz offensichtliche Wege wie seichte Stellen, Pipelines, Zaunlücken, Täler, die Ihnen je nach Untersatz Vorteile verschaffen.

den, was aber in Mehrspielerpartien wohl nie zum Erfolg führt.

Sturmsoldat

Üben Sie mit den Gewehrgranaten. Damit räumen Sie dann auf mittlere Entfernung Angreifer mit einem einzigen Schuss aus dem Weg. Nicht zu unterschätzen sind die Rauchgranaten. Ähnlich wie bei der Panzer-Variante können Sie sich beispielsweise vor einer Übermacht zurückziehen, da der Feind durch den Rauch kurz den Überblick verliert.

Panzerabwehrschütze

Drei Raketentreffer sollten Sie bei einem schweren Panzer einplanen. Lassen Sie sich möglichst nur kurz zum Feuern blicken und verbergen Sie sich während der Nachladephase wieder. Treffer von hinten verursachen wie gehabt am meisten Schaden.

Versorgungssoldat

Da es keine festen Heilschränke oder Munitionskisten mehr gibt, hat der Versorgungssoldat bei längeren Gefechten viel zu tun. Trotzdem halten Sie hier eher Panzer gemeinsam mit einem Pionier in Schuss, als einzelnen Soldaten hinterherzurennen. Der Charakter kann sich natürlich auch selbst aufmunitionieren.

Die Flugschule

Nehmen Sie sich für den Einstieg etwas Zeit

Fliegen ist nicht ganz einfach, Ihr Können lässt sich aber mit wenigen Flugstunden schnell verbessern. Erstellen Sie selbst ein Spiel ohne Computergegner und trainieren Sie zielsicheres Treffen, Munition aufzunehmen, zu starten und zu landen. Mit einer Maus als Steuergerät stellen Sie besser die Empfindlichkeit höher als den Standardwert ein. So gleiten Flugzeuge zwar etwas unruhiger durch die Luft, Sie können damit aber schneller reagieren und insgesamt besser lenken.

Wo bekomme ich Munition her?

Die Hubschrauber und Flugzeuge können Sie an Flugplätzen neu bewaffnen, indem Sie dicht über die Rollbahn fliegen. Das funktioniert auch an neutralen, nicht aber an gegnerischen Punkten. Reparieren können Sie sich ausschließlich über eigenem Gebiet.

Wie schüttle ich Raketen ab?

Fliegen Sie niedrig, sodass Sie schlechter von den Abwehrstellungen zu erfassen sind! Falls Raketen Sie verfolgen, verlassen Sie sich nicht nur auf die Täuschkörper: Folgen Sie den Konturen der Landschaft und düsen Sie beispielsweise in ein Tal oder – mit dem Helikopter – hinter Gebäude. Ölfackeln, die durch ihre Wärme Raketen auf sich ziehen, sind eine große Hilfe. Mit Düsenmaschinen gehen Sie per Nachbrenner zusätzlich auf Distanz.

Cockpit ausblenden

Die Cockpit-Grafik versperrt Ihnen die Sicht auf die Landschaft und die Ziele. Schalten Sie das Cockpit einfach aus – die Standardtaste hierfür ist „F9". Achtung: Serverseitig kann diese deaktiviert sein.

Düsenjäger und Senkrechtstarter

▌Diese „Vögel" eignen sich vor allem, um feindliche Hubschrauber vom Himmel zu holen. Wenn Sie trotzdem Bodenziele beharken, nehmen Sie vor dem Widersacher Gas weg. So haben Sie mehr Zeit zu zielen. Der Nachbrenner hilft anschließend, dass Sie nicht einfach abschmieren.

▌Mit dem Senkrechtstarter starten Sie, indem Sie quasi „bremsen" und so erst einmal im Schwebeflug Höhe gewinnen. Sind Sie weit genug vom Boden entfernt, geben Sie Gas, am besten mit Nachbrenner. Um wieder in der Luft zu stehen, müssen Sie zuerst gewaltig nach oben kommen, dann erst kehren Sie den Schub um.

▌Die Düsenjäger dürfen das Areal wesentlich großzügiger nutzen als die übrigen Einheiten. Kürzen Sie daher kräftig durch die rot gestrichelte Tabuzone ab. Wenn Sie es allerdings übertreiben, erscheint am oberen Bildschirmrand eine Zeitangabe, ab wann mit Repressalien zu rechnen ist.

Helikopter

Profis können ein Ziel schnell anfliegen und abrupt stehen bleiben. Das geht wie folgt:

1. Fliegen Sie gerade auf Ihr Ziel zu.
2. Ziehen Sie über dem gewünschten Punkt die Nase leicht nach oben und lassen Sie das Gas los.
3. Drehen Sie sich gleichzeitig per Heckrotor um die eigene Achse.

Mit diesem Manöver vollführen Sie über dem Ziel eine 180°-Drehung. Durch die harte Drehung geht sämtliche Vorwärtsenergie verloren und Sie bleiben über dem gewünschten Punkt stehen.

▌Das oben genannte Manöver sollten Sie aus dem Effeff beherrschen, da Sie damit zügig Flaggen einnehmen. Zwar machen die zahlreichen und besseren Luftabwehrraketen den Piloten das Leben schwer, nach wie vor sind aber Hubschrauber der schnellste Weg, einen Punkt zu übernehmen. Kontrollieren Sie die Umgebung über die Außenkamera („F9" bis „F11"), während Sie auf der Stelle schweben.

▌Fahrzeuge lassen sich übrigens nicht mehr per Helikopter transportieren.

Commander-Modus

Der Scanner

Vor allem in Szenarien mit Flugzeugen sehr nützlich, da die eigenen Flugzeuge feindliche Jets so direkt anfliegen können. Diese sind für die Piloten kurze Zeit auf dem Radar sichtbar.

Artillerieschlag

Die Bots machen es vor: Wenn die Gegenspieler gerade mit schwerem Gerät eine Flagge einnehmen, ist ein Artillerieschlag auf diese Position sehr wahrscheinlich von Erfolg gekrönt. Oder anders herum: Ziehen Sie sich mit den Fahrzeugen vom Punkt zurück, falls Kollegen diesen erobern können.

Aufklärungsdronen

Lassen Sie die Haubitzen nicht ins Blaue hinein schießen, sondern klären Sie mit den Mini-Flugzeugen zuvor die Situation in dem Areal. Sehr praktisch, wenn man Sie gerade an einer Stelle überrannt hat und Sie schnell den weiteren Vormarsch ausmachen wollen.

Güter

An den Kisten kann sich jegliche Art Einheit aufmunitionieren und auf Vordermann bringen lassen – selbst Lufteinheiten. Nachteil: Für Spieler ist der Abwurfpunkt nicht auf dem Radar markiert und der Nachschub lässt sich leicht zerstören, eine Granate genügt. Obacht: Auch Gegner bedienen sich nach Gutdünken an Ihren Gütern. (rb/as)



DANEBEN Neben Sprengsätzen sind auch Bomben effektiv gegen Brücken und Kanonen. Aber das Ziel überhaupt zu treffen, ist keine leichte Aufgabe.



BESCHERUNG Als Kommandant sollten Sie immer für Nachschub sorgen: An den abgeworfenen Versorgungsgütern gibt es für alle Einheiten Munition und Heilung.



GEWÖHNUNGSBEDÜRFTIG Üben Sie den Umgang mit den Helis und Flugzeugen. Ein guter Hubschrauberpilot kann den Gegner zur Weißglut bringen.

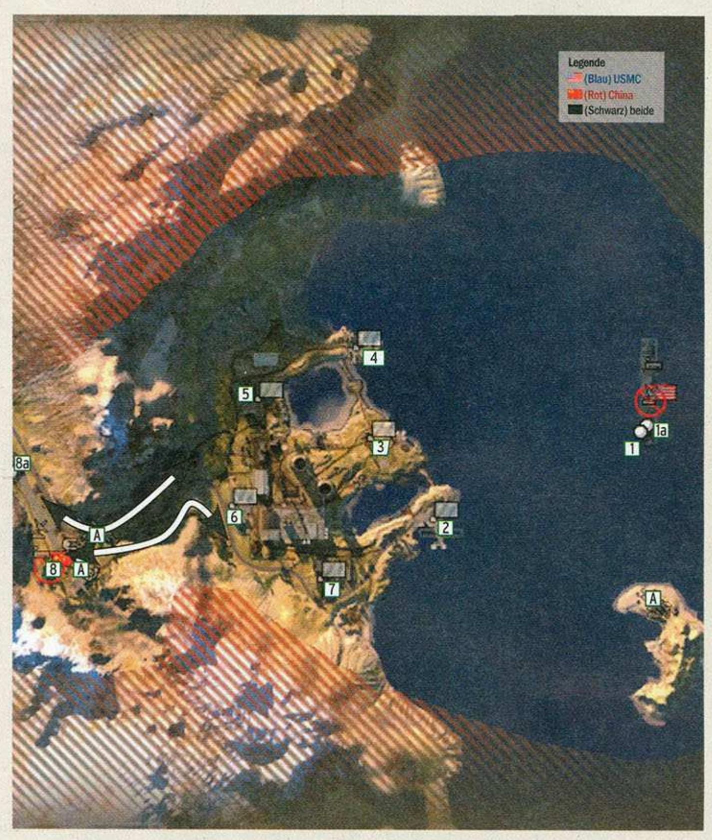
B

Dalian Plant (64 Spieler)

Am interessantesten ist die gut ausgerüstete Stellung Haupteingang (6): Der Weg zu Lande von und zu der chinesischen Basis führt zwangsläufig hier vorbei. Behalten Sie aber auch die eingezeichneten Schleichwege im Auge. Sie führen an der Artillerie der Asiaten vorbei direkt zu deren Flugfeld.

Die Artillerie der US-Armee ist auf einer abgeschiedenen Insel postiert. Es ist kein Einstiegspunkt vorhanden, die Bewachung ergo nur schwer möglich. Auf der Insel stehen Flugabwehr und ein Schlauchboot bereit. Als Chinese bringen Sie Truppen mit einem Flugzeug oder APC dorthin. Bewegen Sie sich dabei möglichst dicht am Spielfeldrand, damit das Bordgeschütz des Flugzeugträgers Sie nicht erwischt.

Die einzigen schweren Panzer an Land gibt es an den südlichen Docks (2) und bei den Reaktortürmen (3). Falls es der chinesischen Armee gelingt, beide Posten einzunehmen, begnügen sich die Amerikaner mit den schlechten APCs.



1 US-Flugzeugträger (unten)
2x Schlauchboot
3x Artillerie (Insel im Südosten)

1a Flugzeugträger (Deck)
2x JSF-35
1x AH-1Z
2x Blackhawk
2x Luftabwehr

2 Südliche Docks
1x M1A2/Panzer Typ 98
2x Buggy
1x Luftabwehr

3 Reaktortürme
1x AH-1Z
1x M1A2/APC
2x Buggy
1x Panzerabwehr

4 Nördliche Docks
1x APC
2x Buggy
1x Luftabwehr

5 Lagerhaus
1x APC
2x Buggy
2x MG-Stand

6 Haupteingang
1x V-10
1x APC/Panzer Typ 98
1x Buggy
1x Panzerabwehr
1x Luftabwehr
3x MG-Stand

7 Wartungsgebäude
1x APC
1x Buggy
1x Luftabwehr

8 Chinesische Basis
1x Z-8 Transport
1x Panzer Typ 98
1x APC
1x Buggy
2x Panzerabwehr
1x Luftabwehr
2x MG-Stand
3x Artillerie

8a Lager
1x J-10 Fighter
1x V-10
1x Buggy
1x Panzerabwehr
1x Luftabwehr

Daqing Oilfields (64 Spieler)

Außer an den jeweiligen Basen gibt es eine Flugabwehr nur bei den Öl-Zisternen (5) und am östlichen Flugfeld (7). An Letzterem erhält Ihre Mannschaft noch einen zusätzlichen Kampfhubschrauber. Wer beide Stellungen kontrolliert, hat bessere Karten im Luftkampf.

Durch Berge gedeckt gelangen amerikanische Truppen unbemerkt zum chinesischen Flugfeld, wo Radarstation und Hauptquartier aufgestellt sind. Verlassen Sie dazu den Feldweg zwischen östlichem Flugfeld und alter Stadt und bleiben Sie im Tal nahe der Spielfeldbegrenzung.

Geschickte Piloten setzen Scharfschützen, idealerweise zusammen mit Versorgungssoldaten, auf den Öl-Zisternen ab. Dort hinauf führt keine Leiter und die Aussicht ist grandios – die Fahne liegt im Blickfeld.



1 US-Basis
1x M1A2
1x M6 Bradley
2x HMMWV
2x Buggy
3x Panzerabwehr
2x MG-Stand
3x Artillerie

1a Flugfeld
1x F-18
1x F-15
1x AH-1Z
1x Blackhawk
1x Buggy
1x Luftabwehr
2x MG-Stand

2 Raffinerie
1x M1A2/Panzer Typ 98
1x M6 Bradley/Panzer Typ 95
1x HMMWV/NJ 2046
2x Buggy
1x MG-Stand

3 Westliches Ölfeld
1x M6 Bradley/Panzer Typ 95
2x HMMWV/1x NJ 2046
1x Buggy/2x Buggy

4 Kraftwerk
1x M1A2/Panzer Typ 98
2x HMMWV/NJ 2046
1x Buggy
1x MG-Stand

5 Öl-Zisternen
3x HMMWV/NJ 2046
1x Buggy
1x Luftabwehr
4x MG-Stand

6 Tankstelle
1x M1A2/Panzer Typ 98
2x Buggy
1x Panzerabwehr

7 Östliches Ölfeld
1x AH-1Z/V-10
1x M1A2/Panzer Typ 98
2x Buggy
1x Luftabwehr

8 Alte Stadt
1x M1A2/Panzer Typ 98
1x M6 Bradley/Panzer Typ 95
1x HMMWV/NJ 2046
1x Buggy
2x MG-Stand

9 Chinesische Basis
1x Z-8 Transport
1x Panzer Typ 95
1x Panzer Typ 98
2x NJ 2046
2x Buggy
2x Panzerabwehr
1x Luftabwehr
3x MG-Stand
4x Artillerie

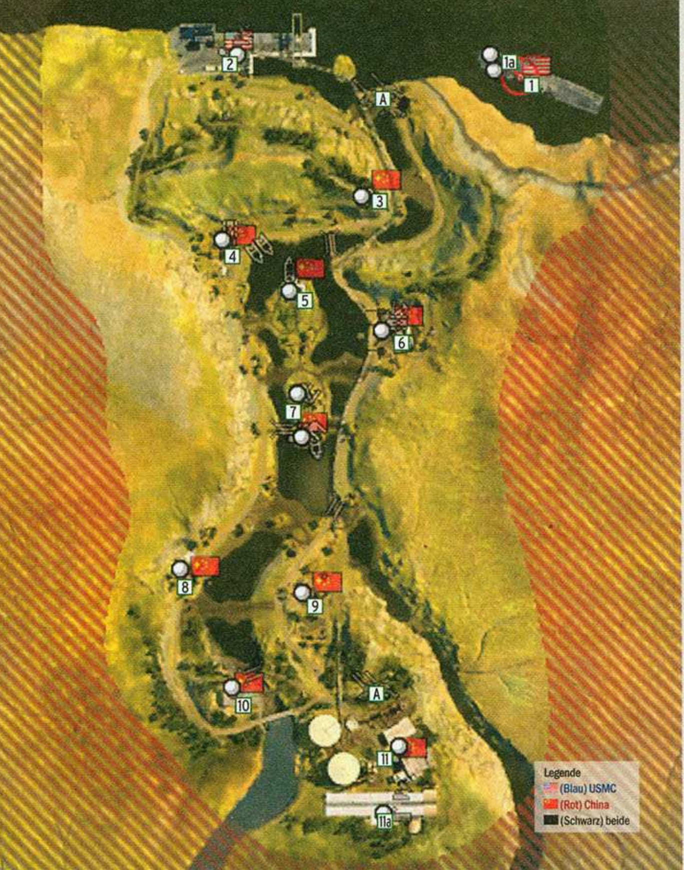
9a Flugfeld
1x J-10
1x SU-30
1x V-10
1x Buggy
1x Luftabwehr

Dragon Valley (64 Spieler)

Da sich im Norden keine Flugabwehr befindet, fliegen die Amerikaner zunächst zum Dorf am Fluss (4), erobern es und nehmen einen M6 Bradley in Empfang. Dieser macht sich gut auf dem Hügel in der Nähe der Docks, um von dort feindliche Flugzeuge zu bekämpfen.

Beide Parteien sollten daran arbeiten, die Lufthoheit zu erlangen. Ein besonders harter Rückschlag in diesem Punkt wäre es, wenn die Chinesen ihre Raffinerie verlieren. Um das zu verhindern, gehören Schützen auf die Türme bei der Flagge. Ansonsten gilt für den Flugverkehr: Über den Plateaus im Osten und Westen sind Sie am sichersten unterwegs, denn beim zentralen Insel-Bauernhaus (7) befinden sich gleich drei Luftabwehrgeschütze.

Verschwenden Sie keine Zeit damit, die Brücken zu sprengen. Zerstören Sie lieber die gegnerische Artillerie; bei beiden Teams ist sie relativ abgeschieden aufgestellt.



1 US-Flugzeugträger (Deck)
2x JSF-35
2x AH-1Z
2x Luftabwehr

1a Flugzeugträger (unten)
2x Schlauchboot

2 Docks
1x Blackhawk
1x M1A2
2x APC
2x Buggy/5x Buggy
2x Schlauchboot
1x MG-Stand
3x Artillerie

3 Aussichtspunkt
1x Buggy
1x Panzerabwehr

4 Dorf am Fluss
1x M6 Bradley
1x APC
1x Buggy
2x Schlauchboot
1x MG-Stand

5 Tempel
1x Schlauchboot
1x Panzerabwehr

6 Marktplatz
1x Blackhawk/Z-8 Transport
1x APC
1x Buggy
1x Panzerabwehr
1x Luftabwehr
3x MG-Stand

7 Insel-Bauernhaus
2x Buggy
2x Schlauchboot
3x Luftabwehr
1x MG-Stand

8 Holzlagerplatz
1x V-10
1x APC
1x Buggy
1x Schlauchboot
2x Panzerabwehr
1x Luftabwehr
3x MG-Stand

9 Bergdorf
1x Panzer Typ 95
1x APC
1x Buggy
1x Panzerabwehr
1x Luftabwehr

10 Kraftwerk
1x M1A2/Panzer Typ 98
2x Buggy
1x Luftabwehr
2x MG-Stand

11 Raffinerie
1x Panzer Typ 98
1x APC/2x APC
2x Buggy
3x Artillerie

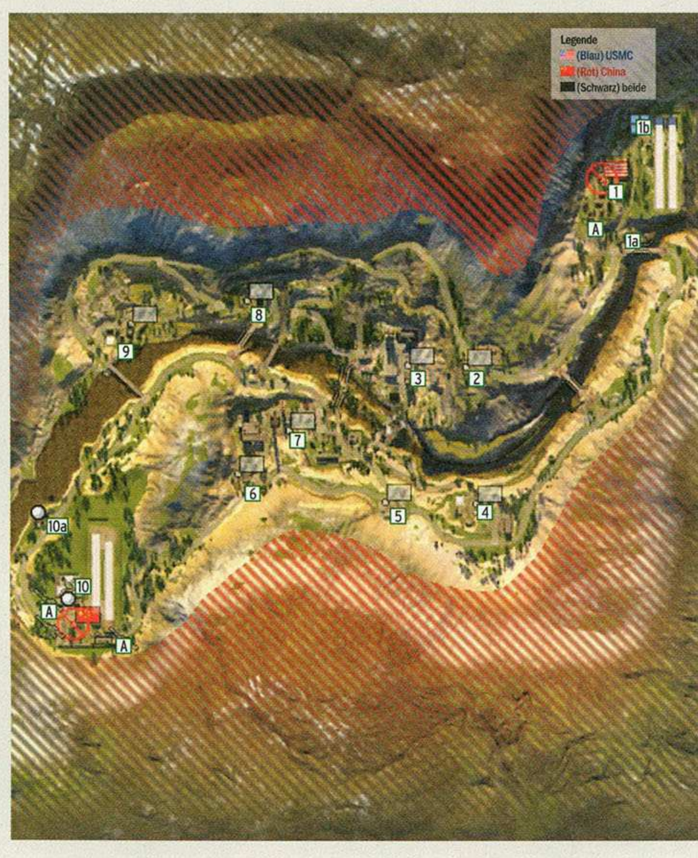
11a Flugfeld
2x J-10
1x V-10
1x Z-8 Transport
1x Luftabwehr

FuShe Pass (64 Spieler)

Die Parteien können fast die gleichen Einheiten an den Punkten erwarten und durch keine der Flaggen das Kräfteverhältnis entscheidend verändern. Einzig das von beiden Basen etwa gleich weit entfernte Elektrizitätswerk (4) bietet mit einem Panzer ein schlagkräftigeres Gefährt als die allerorts vorhandenen Buggys.

Auf der Kartenvariante für 64 Spieler sind die Schlauchboote für das anfängliche Wettrennen um die Militärlager nur zweite Wahl. Schneller geht es natürlich mit den Transporthubschraubern, zumal die Boote beider Seiten auf halbem Weg durch die Schleuse gestoppt werden.

Sobald die Luftabwehrstellungen im Zentrum des Areals besetzt sind, haben es Piloten schwer. Lediglich über das Flussbett oder an den Berghängen in der verbotenen Zone gelangen sie halbwegs unbemerkt durch die Schlucht.



1 US-Basis
4x Buggy
2x Panzerabwehr
2x Artillerie

1a Docks
2x Schlauchboot

1b Flugfeld
2x F-18
1x AH-1Z
2x Blackhawk
1x Buggy
1x Luftabwehr

2 Beobachtungsposten auf dem Berg
1x M6 Bradley
2x APC
2x Buggy
1x Panzerabwehr
2x MG-Stand

3 Eingang östliche Mine
2x Buggy
1x Panzerabwehr
1x Luftabwehr
3x MG-Stand

4 Elektrizitätswerk
1x Blackhawk/ Z-8 Transport
1x M1A2/Panzer Typ 98
2x APC
3x Buggy
3x MG-Stand

5 Sicherheitshauptquartier
1x APC
2x Buggy
1x Luftabwehr
1x MG-Stand

6 Wachposten Schlucht
2x APC
1x Buggy
1x Panzerabwehr
2x MG-Stand

7 Eingang westliche Mine
2x Buggy
1x Panzerabwehr
1x Luftabwehr
3x MG-Stand

8 Brückenlager
1x APC
2x Buggy
1x Luftabwehr
1x MG-Stand

9 Oberes Lager
1x Blackhawk/Z-8 Transport
1x M1A2/Panzer Typ 98
1x Panzer Typ 95
2x APC
2x Buggy
2x Schlauchboot
1x MG-Stand

10 Chinesisches Flugfeld
2x J-10
1x V-10
2x Z-8 Transport
3x Buggy
1x Panzerabwehr
1x Luftabwehr
3x Artillerie

10a Docks
2x Buggy
2x Schlauchboot
1x Panzerabwehr

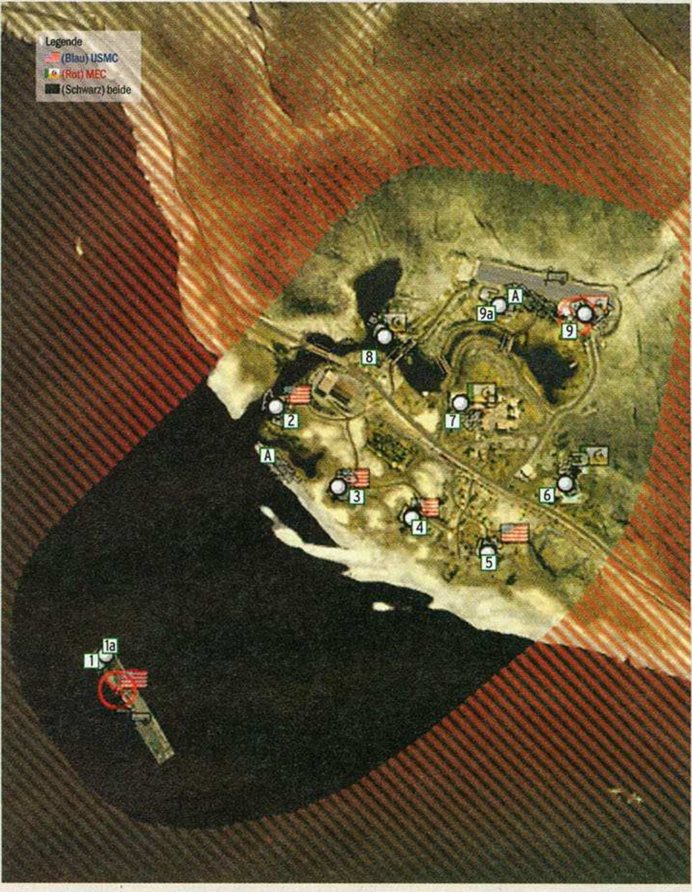
Gulf of Oman (64 Spieler)

Die USMC-Truppen sollten auf jeden Fall die Fluss-Befestigung (2) halten, da sich dort die ohnehin exponierte Artillerie nebst einem schweren Panzer befindet.

Die Brücken am Fluss zwischen den verfeindeten Stellungen lassen sich alle zerstören, so bleibt den wasserscheuen Einheiten nur die östliche Verbindungsstraße oder der weite Weg über die westliche Betonbrücke. Ingenieure und Spezialeinheiten bekommen hier viel zu tun.

Halten Sie unbedingt das Hotel (6), damit die Streitkräfte der MEC ihren zweiten Panzer nicht verlieren.

Als Ausgleich für die überzähligen schweren Panzer der US-Fraktion besitzen die Gegner den Jagdbomber SU-34, der unter anderem Luft-Boden-Raketen an Bord hat. Bedenken Sie aber, dass den Amerikanern allerorts Luftabwehrstellungen zur Verfügung stehen.



1 US-Flugzeugträger (Deck)
2x JSF-35
1x AH-1Z
2x Blackhawk
2x Luftabwehr

1a Flugzeugträger (unten)
2x Schlauchboot

2 Fluss-Befestigung
1x M1A2/APC
1x Buggy
1x Schlauchboot
1x Luftabwehr
1x MG-Stand
3x Artillerie

3 Olivenberg-Befestigung
1x APC
1x Buggy
1x Luftabwehr

4 Fels-Befestigung
1x M1A2/APC
1x Buggy
1x Luftabwehr
1x MG-Stellung

5 Dorf-Befestigung
1x APC
1x Buggy
1x Luftabwehr

6 Hotel
1x M1A2/T90 MBT
1x APC
1x Luftabwehr
2x MG-Stand

7 Baustelle
1x APC
1x Buggy

8 Dorf
1x APC
1x Buggy
1x Luftabwehr
1x MG-Stand

9 MEC Flugfeld
1x MIG-29
1x SU-34
1x MI-17 Transport
1x T90 MBT
1x APC
1x Luftabwehr
1x MG-Stellung

9a Außenposten
1x MI-28
1x APC
1x Luftabwehr
2x MG-Stellung
3x Artillerie

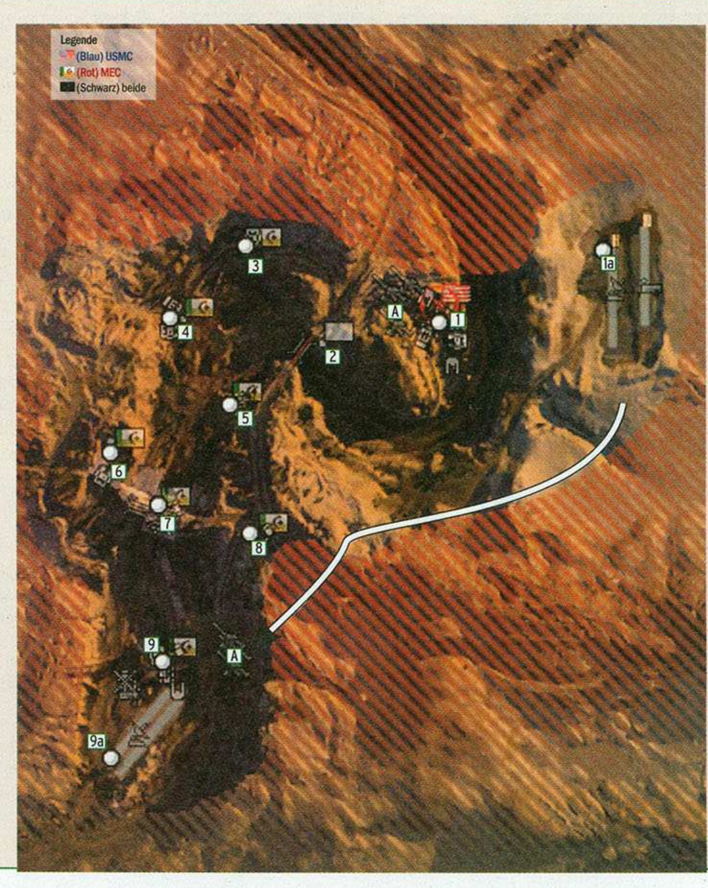
Kuba Dam (64 Spieler)

Die Marines balgen sich schleunigst um die Brückenbasis. Mit einem Kontrollpunkt und einem Panzer mehr im Rücken ziehen sie gestärkt in die Schlacht.

Die Flagge des Unteren Damms (7) befindet sich auf der mittleren Ebene der Konstruktion. Um sie einzunehmen, genügt es auch, in die darunter liegende Röhre zu klettern. Zwei Ebenen weiter oben parkt dann etwas versteckt ein Kampfhubschrauber.

Mit der gut bestückten F15 machen die Männer des USMC einen Ausflug durch das Grenzgebirge zu den Haubitzen des Kontrahenten.

Zwar reizt die Landschaft zu einer ausschweifenden Tour mit einem Geländewagen, aber ohne entsprechende Ortskenntnis kann ein voreiliger Sprung mit dem Buggy leicht in einem tiefen Abgrund enden.



1 US-Basis
1x Blackhawk
2x M1A2
1x M6 Bradley
1x APC
2x Buggy
1x Panzerabwehr
1x Luftabwehr
1x MG-Stellung
3x Artillerie

1a US-Flugfeld
1x F18
1x F15
1x AH-1Z
2x Buggy
1x Panzerabwehr

2 Brückenbasis
1x M1A2
1x Buggy

3 Basis (Aufseher)
1x T90 MBT
1x Buggy
1x Panzerabwehr
2x MG-Stellung

4 Materialstation
1x M1A1/T90 MBT
1x M6 Bradley/Tunguska M1
1x Buggy

5 Tankstation
1x APC
1x Buggy
2x MG-Stellung

6 Kraftwerk
1x M1A1/T90 MBT
1x Buggy

7 Unterer Damm
1x AH-1Z/MI-28
1x APC
1x Buggy
1x Panzerabwehr

8 Baustelle
1x M6 Bradley/Tunguska M1
1x Buggy
1x Panzerabwehr

9 Einlaufturm
1x AH-1Z/MI-28
1x Blackhawk/MI-17
1x M1A2/T90 MBT
1x APC
2x Buggy
1x Panzerabwehr
1x Luftabwehr
3x MG-Stellungen
3x Artillerie

9a Einlaufturm Flugplatz
1x MIG-29
1x SU-34
1x Buggy

Mashtuur City (64 Spieler)

Die Kräfteverhältnisse sind hier sehr ausgeglichen, deshalb kommt es vor allem auf gutes Zusammenspiel an. Ähnlich wie in Karkand ist das Fußvolk Leistungsträger.

Es gibt keine stationären Panzerfäuste. Die Panzerabwehrschützen knacken die Geländewagen ohne Probleme. Gegen schweres Gerät legen Sie zusätzlich Minen.

Sollte es einem Team gelingen, beide Tankstellen (1 und 7) einzunehmen, kontrolliert es den gesamten Luftraum. In diesem Fall ist es für diese Mannschaft ratsam, sämtliche Brücken zu zerstören, um den Bodenverkehr der Gegner zu behindern.

In das Elektrizitätswerk (5) gelangen Sie über vier Zugänge. Sprengen Sie an der Seite die Bretter weg oder laufen Sie hinter dem Zaun an der Felswand entlang. Umgekehrt lassen sich die Zugänge ideal mit Proxyminen sichern, was auch an anderen Punkten klappt.



1 Südliche Tankstelle
1x Blackhawk
1x HMMWV/GAZ 39371
1x Luftabwehr

2 Hügel
2x HMMWV/GAZ 39371
1x MG-Stand
2x Artillerie

3 Hinterhof
1x M1A2
1x HMMWV/GAZ 39371
1x MG-Stand

4 Moschee
2x HMMWV/GAZ 39371

5 Elektrizitätswerk
1x T90 MBT
1x HMMWV/GAZ 39371
1x MG-Stand

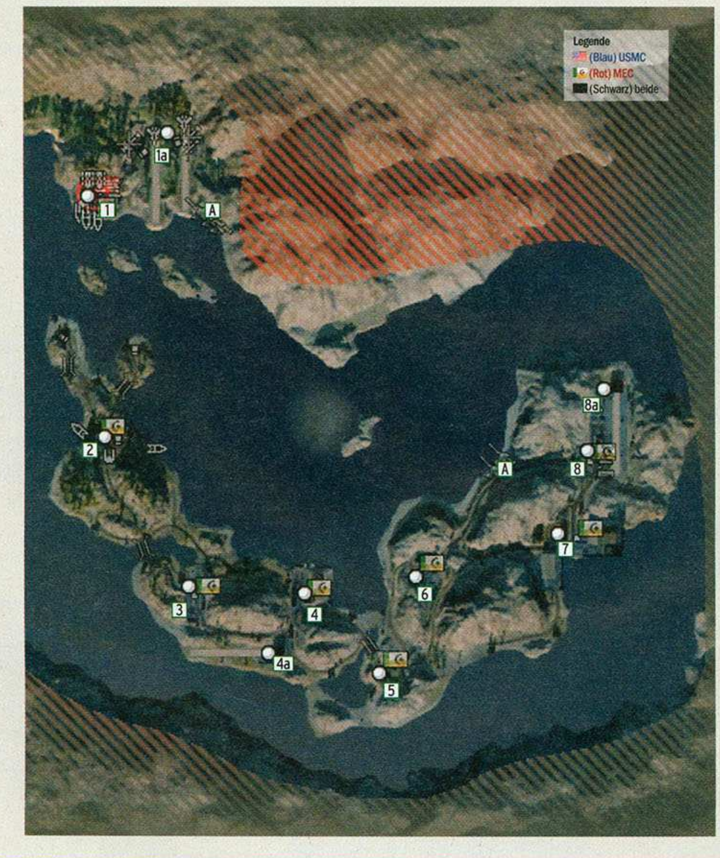
6 Hotel
2x HMMWV/GAZ 39371
1x MG-Stand
2x Artillerie

7 Nördliche Tankstelle
1x MI-17 Transport
1x HHMWV/GAZ 39371
1x Luftabwehr

Operation Clean Sweep (64 Spieler)

Das quasi direkt vor der US-Basis gelegene Kontrollzentrum (2) als Erstes in Angriff nehmen. Mit den neu errungenen Vehikeln ausgestattet, ziehen die Angreifer Richtung kleines Flugfeld (4) und überrennen nebenher die Tankstation (3). Das Flugfeld ist erstrebenswert, da der Verlust eines großen Panzers und eines Flugzeugs die MEC ernsthaft schwächt und zusätzliche Versorgungsmöglichkeiten für die Lufteinheiten schafft. Von dort haben Sie eine ideale Position, die Kanonen zu bombardieren – ein entsprechend guter Waffenoffizier vorausgesetzt.

Die MEC-Armee kann den Vormarsch der Landungstruppen verzögern, indem sie die Brücken sprengt und die Engpässe entlang der Straße vermint. Scharfschützen haben leichtes Spiel, die Ingenieure fernzuhalten, wobei große Brücken auch vom begehbaren Grundgerüst aus zu reparieren sind.



1 US-Basis
3x APC
4x Schlauchboot
1x Luftabwehr
1x MG-Stand

1a Flugfeld
1x F-18
1x F-15
1x AH-1Z
2x Blackhawk
2x Buggy
3x Artillerie

2 Kontrollzentrum
1x M1A2
1x APC
4x Buggy/3x Buggy
2x Schlauchboot
2x Panzerabwehr
1x Luftabwehr
4x MG-Stand

3 Tankstation
1x M1A2/T90 MBT
1x APC
2x Buggy
1x Schlauchboot
1x Luftabwehr
3x MG-Stand

4 Kleines Flugfeld
1x T90 MBT
2x Buggy
2x Schlauchboot
2x MG-Stand

4a Kleines Flugfeld
1x SU-34
1x Buggy

5 Verlassenes Dorf
2x Buggy
1x Panzerabwehr
1x Schlauchboot

6 Kommunikationszentrale
1x MI-28
2x Buggy
2x Schlauchboot
1x Panzerabwehr
1x Luftabwehr

7 Hafen
1x APC
3x Buggy
2x Schlauchboote
1x Panzerabwehr

8 Flugplatz (MEC)
1x MI-17 Transport
1x M1A2/T90 MBT
1x APC
2x Buggy
1x Panzerabwehr
2x Luftabwehr
1x MG-Stand
3x Artillerie

8a Hangar
1x MIG-29

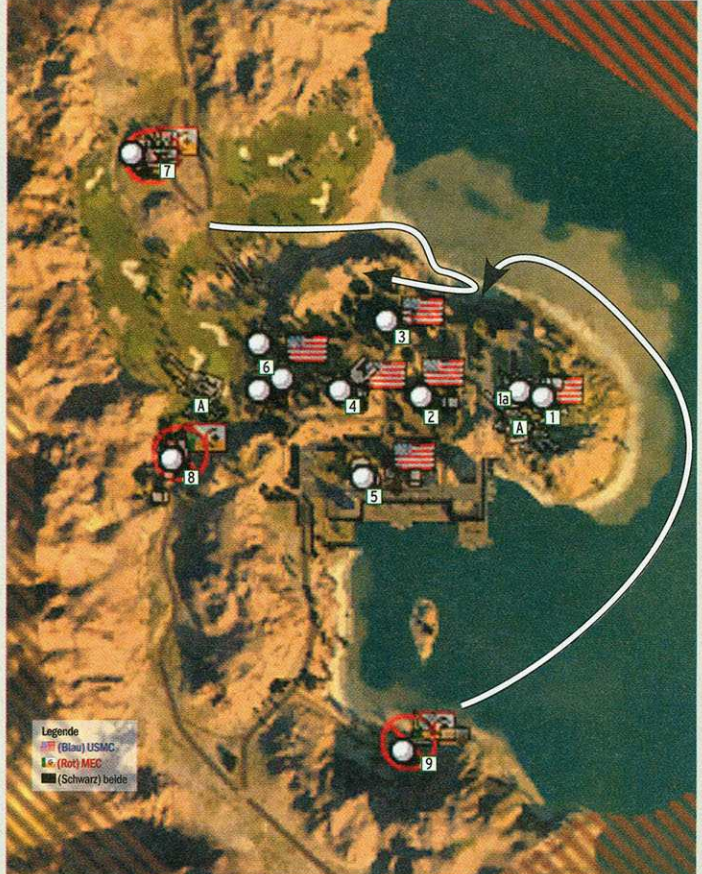
B

Sharqi Peninsula (64 Spieler)

Der Fernsehsender (1) ist nur von Westen her erreichbar. Um eine feindliche Übernahme zu verhindern, sind die amerikanischen Luftabwehrgeschütze permanent zu besetzen. Die US-Streitkräfte konzentrieren sich mehr auf die Verteidigung ihrer Kontrollpunkte, als ohne Sinn und Verstand zum Angriff auszurücken.

Für die MEC ist es wichtig, an möglichst vielen Fronten anzugreifen und so einen Schwachpunkt zu finden. Vielversprechend ist die Route von MEC-Basis Süd (9) mit dem Helikopter rund um die Halbinsel, um den Durchgang (3) und die Baustelle (2) zu übernehmen – dort ist keine Flugabwehr. Ein zweiter nicht offensichtlicher Weg führt von der MEC-Basis Nord (7) vor der Brücke ab und über einen schmalen Pfad die Küste hinauf. Dort kommen Sie nur noch auf Schusters Rappen weiter.

Sobald die Eindringlinge erst mal in der Stadt Fuß gefasst haben, nutzen sie die Flagge exzessiv zum Wiedereinstieg.



1 Fernsehsender (Gebäude)
1x AH-1Z
1x MG-Stand

1a Fernsehsender (Hof)
1x M1A2/T90 MBT
1x HHMWV/GAZ 39371
1x Panzerabwehr
1x Luftabwehr
2x Artillerie

2 Baustelle
1x HHMWV/GAZ 39371
1x MG-Stand

3 Durchgang
1x HHMWV/GAZ 39371
1x MG-Stand

4 Kontrollposten
1x Panzerabwehr
1x Luftabwehr
1x MG-Stand

5 Hotel
2x HHMWV/GAZ 39371
1x Panzerabwehr
1x Luftabwehr
1x MG-Stand

6 Stadttor
3x MG-Stand
2x Panzerabwehr

7 MEC-Basis Nord
3x GAZ 39371
1x APC
1x Panzerabwehr
1x Luftabwehr
1x MG-Stand

8 MEC-Basis West
1x T90 MBT
2x GAZ 39371
1x Panzerabwehr
1x MG-Stand
2x Artillerie

9 MEC-Basis Süd
1x MI-28
2x GAZ 39371
2x Schlauchboot
1x Luftabwehr
1x MG-Stand

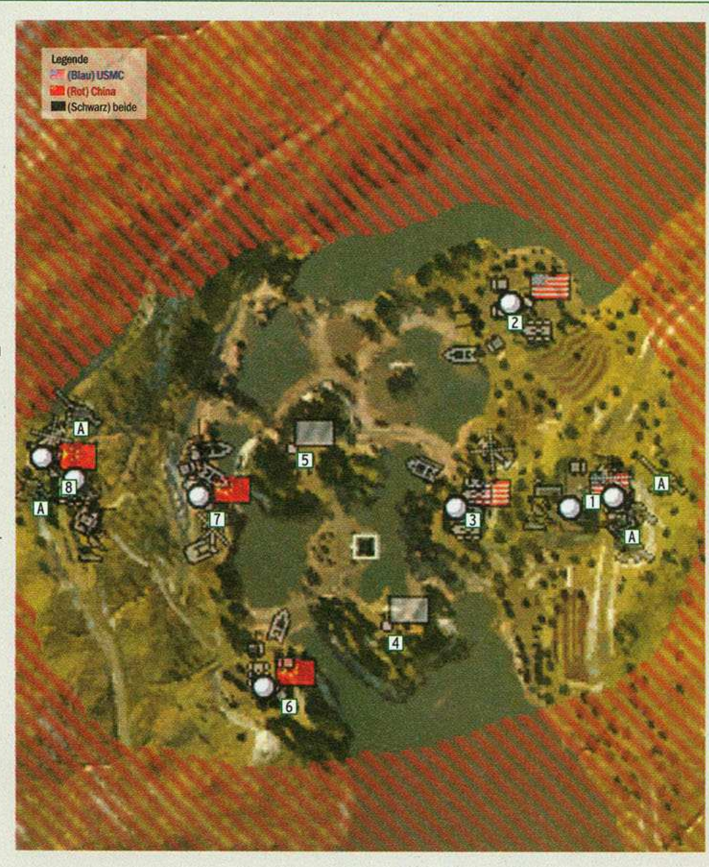
Songhua Stalemate (64 Spieler)

Ob der großen Wasserflächen und des unwegsamen Geländes kommen Sie zu Fuß nur mühsam durch den Sumpf.

Die Transporthubschrauber sind hier völlig ausreichend, um Gebiete zu erobern. Da nur zwei Boden-Luft-Raketen existieren, droht nicht viel Gefahr.

Schlauchboote werten Sie mit einem Panzerabwehrschützen an Bord auf – ein Raketentreffer genügt, falls garstige Schaluppen kreuzen.

Richtig gut kommen Sie nur mit den APCs voran. Die Kolosse sind zwar im kühlen Nass langsamer als die agilen Boote. Ihr Vorteil bei dieser Karte, auf der sich Land und Wasser ständig abwechseln, liegt trotzdem auf der Hand: Sie pflügen sich überall durch.



1 Fischfabrik
1x M1A2
1x Blackhawk
1x APC
3x Buggy
2x MG-Stand
3x Artillerie

2 Randstellung Nord
1x APC
3x Buggy
1x Schlauchboot
3x MG-Stand

3 Randstellung West
1x Blackhawk
1x Buggy
2x Schlauchboot
1x Panzerabwehr
1x Luftabwehr
2x MG-Stand

4 Südliche Insel
1x APC
1x Buggy
1x Schlauchboot
2x MG-Stand

5 Nördliche Insel
1x APC
1x Buggy
1x Schlauchboot
3x MG-Stand

6 Südliche Front
1x APC
3x Buggy
1x Schlauchboot
2x MG-Stand

7 Zentrale Front
1x Z-8 Transport
1x APC/2x APC
3x Buggy
2x Schlauchboot
1x Panzerabwehr
1x Luftabwehr
2x MG-Stand

8 Hauptquartier (China)
1x Z-8 Transport
1x Panzer Typ 98
1x APC
3x Buggy
1x MG-Stand
3x Artillerie

Strike at Karkand (64 Spieler)

Statt über die heiß umkämpfte Brücke zu fahren, lässt sich mit den APCs eine alternative Route durch den Kanal nutzen. Von der US-Basis aus können Sie vor der Stadt gewagt nach Osten über die Hügel und kurz durch das Sperrgebiet fahren. Ein Sanitäter an Bord ist bei der Tour Pflicht. Eine weitere Verbindung der beiden Stadtteile durch das Wasser finden Sie im Norden. Versuchen Sie ruhig mal, über diesen Weg am Rand der Karte entlang bis zur MEC-Artillerie vorzustoßen. Die amerkanischen Geschütze hingegen befinden sich in einer hoch frequentierten Zone, da ist kaum ein Durchkommen möglich.

In den engen Gassen arbeiten Sie effektiv mit Minen. An jedem Kontrollpunkt steht ein Panzerabwehrgeschütz, daher sind Fahrzeuge wenig sinnvoll. Schon allein wegen der vielen Verstecke ist die Stadt eine echte Spielwiese für Infanteristen. Für Scharfschützen bieten sich zwar zahlreiche Positionen auf den Dächern an, der starke Nebel reduziert jedoch die Sichtweite ungemein.



1 US-Basis
1x M1A2
1x HMMWV
2x APC
1x MG-Stellung

1a Vorposten
1x MG-Stellung
1x Artillerie

1b Vorposten
1x Panzerabwehr
1x MG-Stellung
1x Artillerie

2 Hotel
1x MG-Stellung

3 Platz
1x HMMWV/GAZ 39371
1x Panzerabwehr
1x MG-Stellung

4 Vorort
1x HMMWV/GAZ 39371
1x Panzerabwehr
1x MG-Stellung

5 Zugunglück
1x HMMWV/GAZ 39371
1x Panzerabwehr
1x MG-Stellung

6 Pförtnerhaus
1x HMMWV/GAZ 39371
1x Panzerabwehr
1x MG-Stellung

7 Zementfabrik
1x HMMWV/GAZ 39371
1x Panzerabwehr
1x MG-Stellung

8 Lagerhaus
1x HMMWV/GAZ 39371
2x MG-Stellung

9 Fabrik
1x M1A2/T90 MBT
1x HMMWV/GAZ 39371
2x APC
1x Panzerabwehr
2x MG-Stellung
2x Artillerie

Zatar Wetlands (64 Spieler)

MEC-Piloten gelangen im eleganten Tiefflug durch die nördliche Schlucht an den Flugzeugträger und fangen dort startende Maschinen ab. Zischen Sie blitzschnell mit Nachbrenner über das Deck. Einen längeren Aufenthalt bestraft die feuergewaltige Flugabwehr sofort.

Schenken Sie dem Flugplatz (3) besondere Aufmerksamkeit. Wer hier die Kontrolle übernimmt, sichert sich fernab der eigenen Basis schnellen Munitionsnachschub und eine Reparaturmöglichkeit. Und einen Panzer gibt es noch obendrauf.

Was jetzt noch fehlt, ist der einzige Kampfhubschrauber dieses Szenarios auf der zentralen Insel (6). Mit zwei Spielern besetzt, ist er wesentlich effizienter gegen Bodenziele als die auf Luftziele spezialisierten Kampfjets.

Nicht nur die Brücken eignen sich dazu, sich zwischen den grünen Inseln zu bewegen. Das Wasser ist an mehreren Stellen so seicht, dass alle Fahrzeuge durchkommen.



1 US-Flugzeugträger (Deck)
2x JSF-35
1x Blackhawk
2x Luftabwehr

1a US-Flugzeugträger (unten)
2x Schlauchboot

2 US-Basis
1x M1A2
1x M6 Bradley
1x APC
3x Buggy
1x Schlauchboot
1x Panzerabwehr
1x Luftabwehr
1x MG-Stand
2x Artillerie

3 Flugplatz
1x M1A2/T90 MBT
1x APC
2x Buggy
1x Panzerabwehr
3x MG-Stellung

4 Dorf
1x APC
2x Buggy
1x Schlauchboot
1x Panzerabwehr
2x MG-Stellung

5 Fabrik
1x APC
1x Buggy
1x Panzerabwehr
1x Luftabwehr
2x MG-Stellung

6 Zentrale Insel
1x AH-1Z/MI-28
2x Buggy
2x Panzerabwehr
1x Luftabwehr

7 Erdgaswerk
1x APC
1x Buggy
1x Panzerabwehr
1x Luftabwehr
2x MG-Stellung

8 Bauernhof
1x M1A2/T90 MBT
1x APC
2x Buggy
1x Panzerabwehr
2x MG-Stellung

9 MEC-Basis
2x MIG-29
1x MI-17 Transport
1x Tunguska M1
1x T90 MBT
1x APC
3x Buggy
1x Panzerabwehr
1x Luftabwehr
3x MG-Stellung
2x Artillerie

Earth 2160

Vorhang auf für den Strategiehammer des Jahres! Damit bei Ihnen kein Frust aufkommt, gibt's in dieser Ausgabe gleich die Lösung zur ED- und LC-Kampagne (Schwierigkeitsgrad „Mittel") – inklusive detaillierter Übersichtskarten.

Die goldene Regel

Das Kampagnenspiel von **Earth 2160** wird durch vielerlei Skriptsequenzen gesteuert. Dabei treten oft Überraschungen auf, die Sie im ungünstigen Fall auf dem völlig falschen Fuß erwischen. Daher ist es ratsam, eine Vielzahl an Spielständen anzulegen, damit Sie in der Lage sind, entsprechend zu reagieren. Falls Sie noch völlig unerfahren sind, empfehlen wir Ihnen, die Kampagnen zuerst auf dem Schwierigkeitsgrad „Leicht" zu spielen, um ein Gefühl für die verschiedenen Rassen zu bekommen.

Eurasian Dynasty (ED)

Hawkings Krater – Knackpunkte

A. Vor der gegnerischen Basis im Südwesten wird ein Außenposten (4) errichtet, um dort Einheiten zu produzieren. Das spart lange Wege zur Front.

B. Infanterie wird mithilfe von Transportern auf dem Plateau östlich der Basis abgesetzt (6). Von dort greifen Sie den Stützpunkt hinterrücks an, während Ihre Dubna-Armada von Westen her den Hügel stürmt. Zerstören Sie zuerst die Minenkomplexe, das bringt den gegnerischen Nachschub zum Erliegen. Sollte die Mission nicht enden, obwohl die LC-Basis in Schutt und Asche liegt, haben Sie wahrscheinlich weiter außen liegende Gebäude übersehen. In diesem Fall müssen Sie noch etwas auf der Karte scouten.

Funkstille auf Fox-5 – Knackpunkte

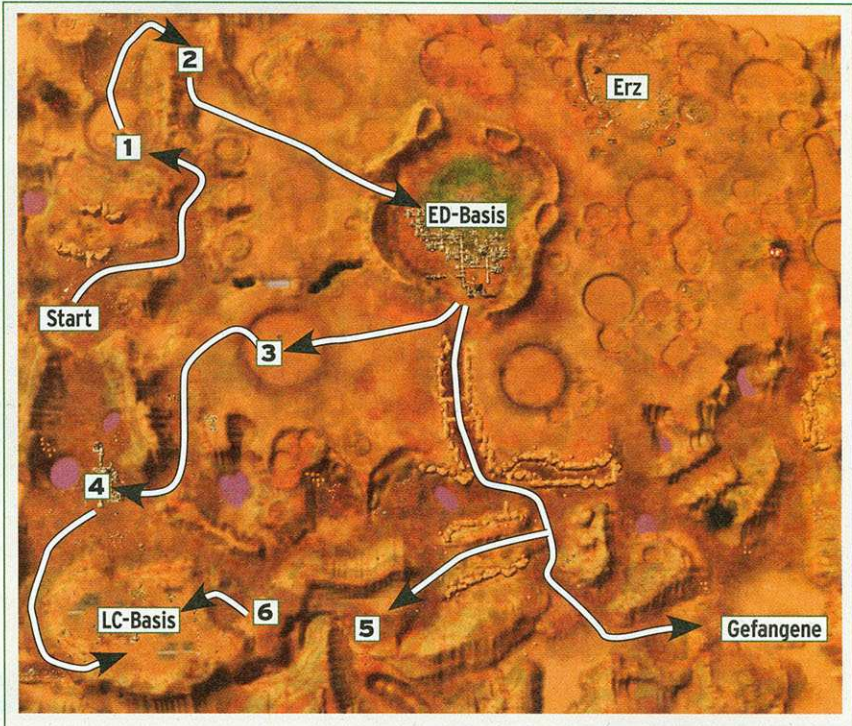
A. Benutzen Sie die neue Rüstung für Falkner, um vor Giftattacken sicher zu sein. Der Major kann im Alleingang die komplette Mission erledigen, so bekommt er reichlich Erfahrungspunkte.

B. Warten Sie, bis die gegnerischen Truppen aus dem Krater angegriffen haben, und lassen Sie danach Falkner Sprengladungen legen, um die Gebäude zu zerstören. Danach marschieren Sie einfach zum Kommmunikationszentrum.

Ein S.O.S. – Knackpunkte

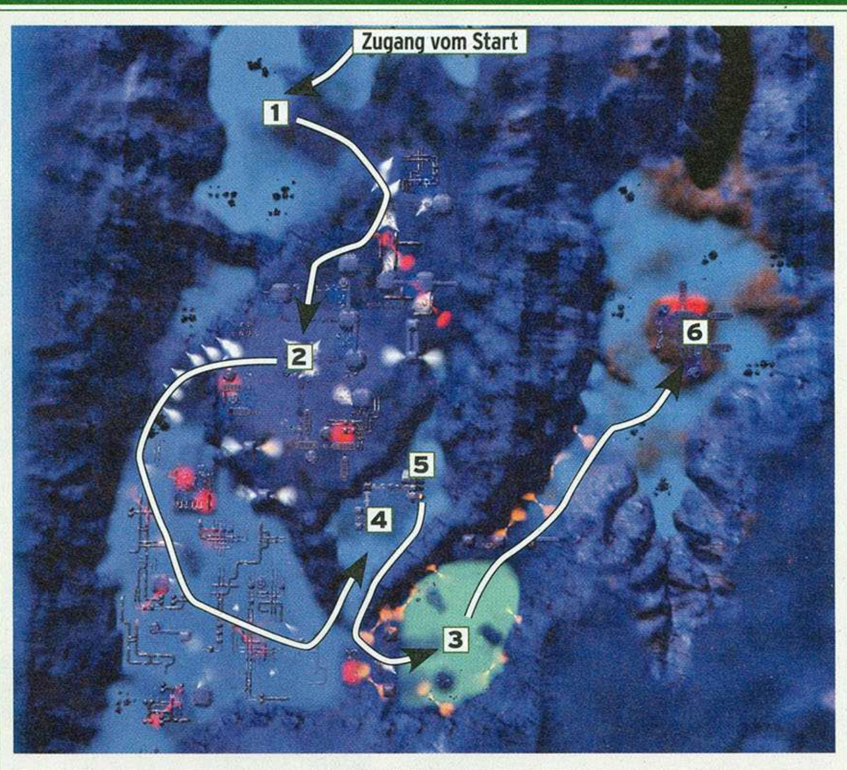
A. Unsere Empfehlung für die Basis: zwei Forschungszentren und eine intensive Mauer-Turmverteidigung, ausgestattet mit mehreren Verteidigungstürmen und Mauer-Blastern. Wichtig sind dabei Komponenten, die in der Lage sind, Lufteinheiten anzugreifen. Statten Sie die Anlage mit zwei Ausgängen aus, damit die Einheiten schneller ins Feld gelangen. Bringen Sie mithilfe von Depots das Einheitenlimit auf einen Wert von wenigstens 250. Drei bis vier Munitionsdepots genügen. Anmerkung: Im Schwierigkeits-

Hawkings Krater



Legende:
1 Infanterie, MedKit und Mortimer-Gewehr
2 Felsen
3 Sammelpunkt für Truppen
4 Außenposten
5 Sprengsatz, Bordcomputer
6 Landeplatz für Infanterie

Funkstille auf Fox-5



Legende:
1 Alien-Strukturen
2 Landeplatz, MedKits
3 Alien-Strukturen
4 Sprengsätze, MedKits
5 Chaingun AG
6 Kommunikationszentrum

grad „Leicht" bei installiertem Gold-Upgrade können Sie auf die Basisverteidigung verzichten, da die LC keine Angriffe startet.
B. Meiden Sie den Westzugang zur LC-Basis und schicken Sie Ihre Armee, wie auf der Karte gezeigt, zum nordöstlichen Punkt (3).

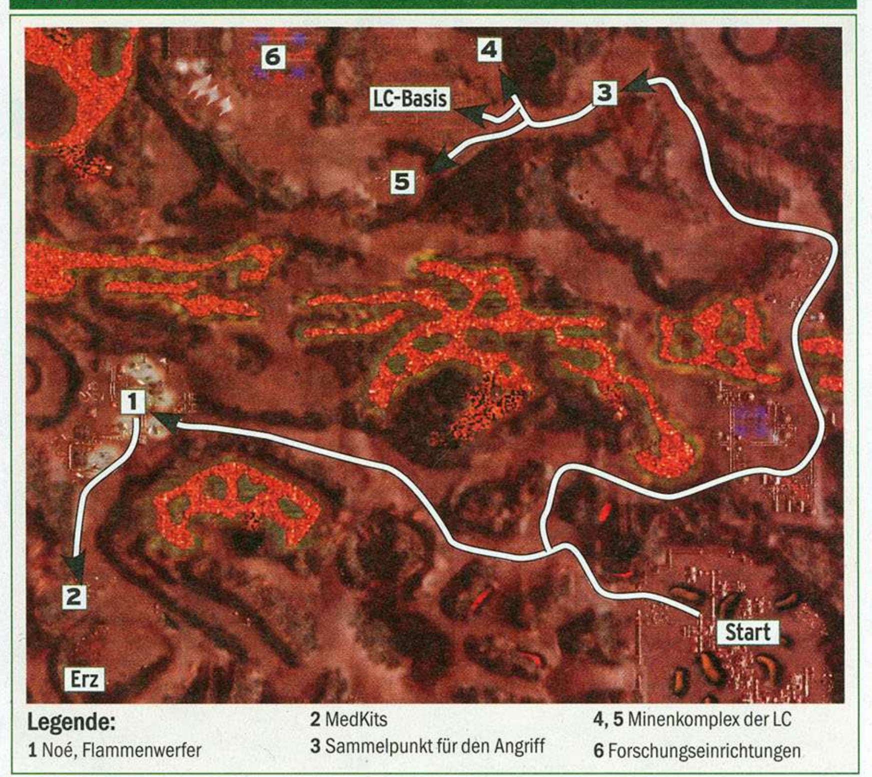
Aufstand auf Titan – Knackpunkte

A. Major Falkner wird einen Großteil dieser Mission bäuchlings absolvieren, um so vor Angriffen geschützt zu sein. Bei der ersten Lagerverteidigung achten Sie darauf, dass die Mauer-Blaster auch Ziele zur Verfügung haben (Kanonen bewegen).
B. Leeren Sie Falkners Inventar im Camp bis auf die MedKits und eventuell übrige Sprengsätze aus der vorigen Mission. Benutzen Sie den Flammenwerfer oder besser noch das Mortimer-49-Gewehr als aktive Waffe. Sammeln Sie MedKits, Minen und Sprengsätze, bis das Inventar voll ist. Jetzt wird jeweils bäuchlings zu den AA-Türmen gerobbt und schnell eine Ladung platziert. Achtung: Nach der Detonation tauchen in der Regel feindliche Gagarin-Fahrzeuge auf. Entweder verduften Sie rechtzeitig oder Sie setzen die Dinger außer Gefecht.
C. Falkner legt nun einen Minengürtel um die Basis mit dem Weisen. Sprengen Sie anschließend an der Südmauer der Barrikade vor der Landezone ein Loch in die Mauer, um schnell zum Transporter zu gelangen.

Ein Relikt – Knackpunkte

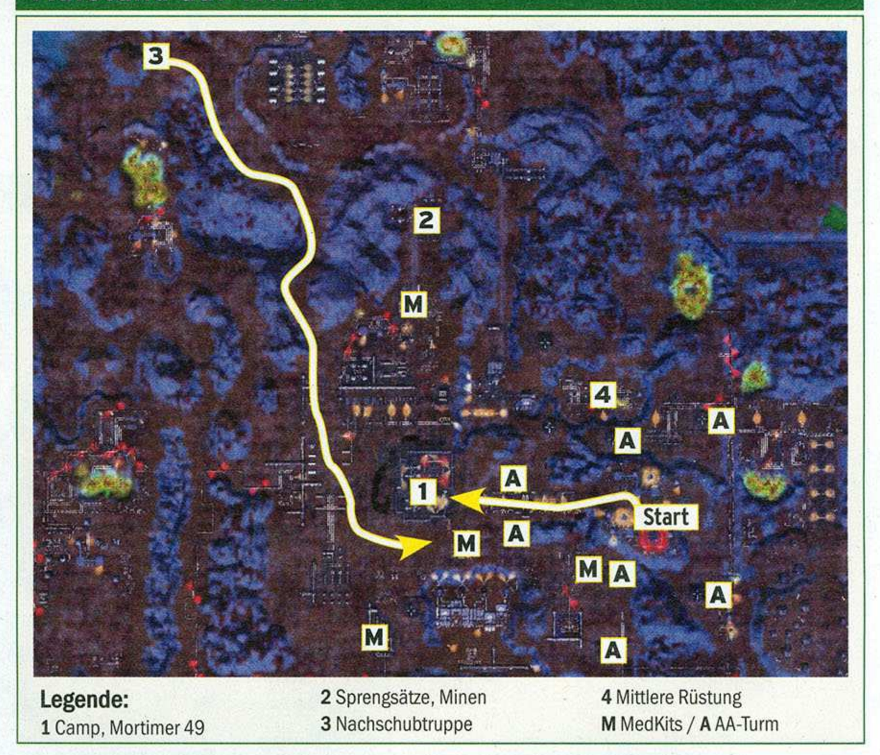
A. Die Hauptschwierigkeit in dieser Mission besteht darin, dass Sie nicht wissen, wo die LC ihre Basen errichten wird, denn dies variiert in jedem Spiel. Im Prinzip ist jeder Platz, wo es Wasserquellen gibt, als Lager möglich. Im Testspiel für die Komplettlösung hatten wir Glück, da die LC direkt am südlich vom Startpunkt gelegenen Wasserloch einen ersten Vorposten errichtet hatte, der sofort zerstört werden konnte.
B. Eine schnelle Aufklärung der Karte hat oberste Priorität. Am besten sind Flugeinheiten dafür geeignet, die problemlos die vielen Canyons überqueren. Achten Sie auf quadratische Abdrücke im Schnee, dort sind die Gebäude der LC angesiedelt.
C. Die Orbitalkanone muss am Ende auf jeden Fall geschützt werden. Die LC wird schon frühzeitig vorrangig Lufteinheiten aussenden. Postieren Sie daher Raketeninfanterie und Luftabwehrfahrzeuge um die Anlage und am Fuß des Berges. Wenn der Gegner verstärkt die effektiven Deimos-Schwebepanzer einsetzt, kontern Sie mit schweren Panzern der Kirov-Klasse. Wer es schafft, vorher alle LC-Basen aufzustöbern und zu zerstören, braucht sich um die Abwehr keine Sorgen mehr zu machen.
D. Eine zweite Alternative besteht darin, an der Orbitalkanone ein zweites Koloniezentrum zu errichten. Dadurch sind Sie in der Lage, massiv Abwehrtürme und Mauern mit Blaster-Bestückung aufzubauen. Die Luftabwehr sollte dabei hauptsächlich nach Norden hin ausgerichtet sein – das bedeutet, die schmale Ostseite neben der Anlage wird entsprechend zugepflastert. Von Süden und Osten her muss mit Schwebepanzerangrif-

Ein SOS ...



Legende:
1 Noé, Flammenwerfer
2 MedKits
3 Sammelpunkt für den Angriff
4, 5 Minenkomplex der LC
6 Forschungseinrichtungen

Aufstand auf Titan



Legende:
1 Camp, Mortimer 49
2 Sprengsätze, Minen
3 Nachschubtruppe
4 Mittlere Rüstung
M MedKits / A AA-Turm



FLACH GELEGT Flach auf dem Boden liegend, ist Major Falkner selbst vor den Gagarin-Fahrzeugen sicher.

fen gerechnet werden, daher ist es sinnvoll, in diese Richtung die Mauern zu errichten und mit Abwehreinrichtungen zu versehen. Wenn Sie mobil bleiben wollen, stellen Sie einen starken Panzerverband zum Schutz der Orbitalkanone ab.

In friedlicher Absicht – Knackpunkte

A. Nachdem Sie die Basis übernommen haben, bleiben nur wenige Minuten bis zum Alienangriff. Die Bodeneinheiten kümmern sich um die Trooper der Außerirdischen, die Flieger um den Rest.
B. Wir empfehlen, eine Truppenstärke von 250 anzustreben – damit ist Ihre Armee groß genug für den Kampf gegen die Aliens.
C. Es empfiehlt sich, vor dem Treffen in der LC-Basis die komplette Karte zu erkunden, um alle Aliens aufzuspüren. Dadurch verschaffen Sie Ihren Einheiten viel Erfahrung. Klären Sie die Canyons vorsichtig mit Flugeinheiten auf und ziehen Sie kleinere Kampfgruppen (Laser-Panzer und Raketeninfanterie) nach, die sich mit den Aliens messen.
D. Im Normalfall reichen auch in dieser Missionen die Ressourcen aus, um alle zur Verfügung stehenden Technologien zu erforschen.
E. Wenn Sie die LC-Basis erreichen, achten Sie auf die starken Coleopian Tanks der Außerirdischen. Zerstören Sie diese zuerst, zum Beispiel mit Ihrer Raketeninfanterie. Der Rest ist ein Kinderspiel, denn die Guardians halten nicht viel aus.

Einer gegen alle – Knackpunkte

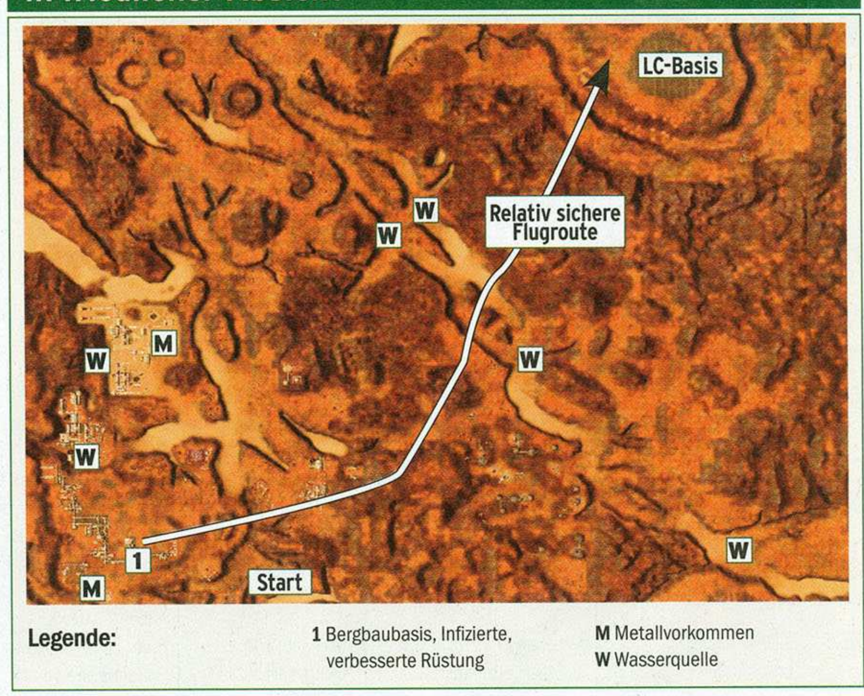
A. Sie müssen im Finale gegen Aliens und LC gleichzeitig kämpfen, das macht die Sache etwas knifflig. Marschieren Sie zuerst alleine mit Falkner zum Hinterhalt. Nach dem Überfall eilen Sie zur Basis zurück, um die Kontrolle dort zu übernehmen.
B. Errichten Sie schnell viele Depots, um die Armee aufzustocken. Treiben Sie die Forschung für den KA-95-Flieger voran und verbessern Sie primär Bomben-, Sprengstoff- und Raketentechnologie.
C. Machen Sie so schnell wie möglich den Verräter im Nordosten dingfest, damit die schweren Waffen (Panzertechnologie) wieder benutzt werden können. Vergessen Sie nicht, dabei auch gleich den wertvollen Plasmagranatenwerfer mitzunehmen, der gegen die Aliens sehr effektiv ist.
D. Postieren Sie Ihre Verteidigung möglichst nahe an der Zufahrt zu Ihrem Plateau und lassen Sie Falkner den Plasmawerfer und die Anti-Chemie-Rüstung benutzen. So sind Sie in der Lage, die Ernter vor Angriffen der Außerirdischen zu schützen. Trotzdem müssen Sie die Abbaugebiete im Blick behalten, falls Flugeinheiten der LC dort auftauchen. Halten Sie zum Schutz am besten schnelle Gagarin-Einheiten und Raketeninfanterie bereit.
E. Wenn ein Alien-Posten erspäht wurde, befehlen Sie der Artillerie Feuer auf die Luftabwehrgebäude, die Panzer halten Sie zur Deckung der Artillerie bereit. Ist die Abwehr erledigt, kommen die Orsk-Bomber ins Spiel. Wer mit der Luftwaffe nicht besonders gut zurechtkommt, setzt einfach auf starke Panzerverbände. Neben der bereits

Ein Relikt



Legende: **1** MedKit, ToolKits, Acid Gun **M** Metallvorkommen **W** Wasserquelle

In friedlicher Absicht



Legende: **1** Bergbaubasis, Infizierte, verbesserte Rüstung **M** Metallvorkommen **W** Wasserquelle



BOMBIG Mit den schweren Orsk-Fliegern der ED machen Sie Kleinholz aus den Alien-Vorposten.



STELLUNGSSPIEL So postiert, feuert die Artillerie unbemerkt auf die LC-Basis. Die Flieger geben Deckung.

erwähnten Laserbewaffnung ist auch die Bestückung mit panzerbrechenden Waffen recht effektiv.

F. Bevor Sie sich an den Alienkrater heranwagen, empfehlen wir, zuerst die LC-Basis zu zerstören. Produzieren Sie dafür neue Einheiten, die jetzt auf konventionelle und Reflektionspanzerung bauen. Setzen Sie Amursk-Jäger mit Laserbewaffnung ein, um gegnerische Flieger abzuwehren. Für die Offensive nutzen Sie schwere Panzerbrecher und Raketeninfanterie. Alternativ wirken auch Chemiewaffen recht ordentlich.

G. Meiden Sie den Canyon, der direkt östlich an der Basis vorbeiführt. Bringen Sie von Osten (über die Wasserquellen) her die Bodentruppen in Stellung. Speichern Sie zur Sicherheit vor dem Angriff ab. Jetzt nehmen die Orsk-Bomber zuerst die Türme der LC aufs Korn. Sobald gegnerische Flieger auftauchen, ziehen Sie die Bomber zurück, direkt in die Reichweite Ihrer Raketeninfanterie und Laserflieger. Sofort setzen die starken Panzerverbände mit panzerbrechenden Kanonen inklusive Artillerie nach und konzentrieren sich auf die Zerstörung der militärischen und Energie liefernden Module. Suchen Sie die umliegende Gegend nach LC-Gebäuden ab. Danach marschieren die Anti-Chemie-gepanzerten Einheiten zum Krater und erledigen den Rest. (sw)

Einer gegen alle



Legende:
1 Verbesserte Rüstung
2 Hinterhalt
3 Verräter, Plasmawerfer
M Metallvorkommen
W Wasserquelle

Die effektivsten Einheiten der Eurasian Dynasty für die Kampagne

Mission	Chassis/Einheit	Panzerung	Antrieb	Bewaffnung	Extras	Effektiv gegen
1	GAZ-49P Dubna	Einfache konventionelle	Einfacher Antrieb	Laserblaster	–	Lufteinheiten
1	GAZ-49P Dubna	Einfache konventionelle	Einfacher Antrieb	Bodenraketen MK II	–	Gebäude
1 bis 7	Raketeninfanterie	–	–	–	–	Gebäude, Fahrzeuge
1 bis 7	Infanterie/Scharfschützen	–	–	–	–	Infanterie
3	KA-74 Amursk	Konventionelle/Reflektion	Power-Antrieb	Laserblaster Level 1	Energieschildgenerator MK II	Lufteinheiten
3	KA-74 Amursk	Konventionelle/Reflektion	Power-Antrieb	Bodenraketen MK II	Energieschildgenerator MK II	Gebäude, Fahrzeuge
3	T-850 Rasputin	Konventionelle/Reflektion	Power-Antrieb	Panzerbrecher MK III	Energieschildgenerator MK II	Bodenfahrzeuge
3	T-850 Rasputin	Konventionelle/Reflektion	Power-Antrieb	Schwere Laserkanone	Energieschildgenerator MK II	Bodenfahrzeuge
3	GAZ-N21 Gagarin	Konventionelle/Reflektion	Power-Antrieb	Laserblaster Level 1	Energieschildgenerator MK II	Lufteinheiten
5	KA-74 Amursk	Konventionelle MK II/Reflektion	Power-Antrieb MK II	Laserblaster MK II	Energieschildgenerator MK II	Lufteinheiten
5	KA-74 Amursk	Konventionelle MK II/Reflektion	Power-Antrieb MK II	Bodenraketen MK III	Energieschildgenerator MK II	Gebäude
5	T-926 Kirov	Konventionelle MK II/Reflektion	High-Speed-Antrieb MK II	Panzerbrechende Kanone MK III	Reparaturgerät MK II	Bodenfahrzeuge, Abwehrtürme
6	T-930 Moscow	Anti-Chemie-Panzerung MK II	High-Speed-Antrieb MK II	2x Schwere Laserkanone MK II	Reparaturgerät MK II	Alle Alien-Bodentruppen
6	T-930 Moscow	Anti-Chemie-Panzerung MK II	High-Speed-Antrieb MK II	2x Panzerbrechende Kanone MK III	Reparaturgerät MK II	Alle Alien-Bodentruppen
6	T-926 Kirov	Anti-Chemie-Panzerung MK II	Power-Antrieb MK II	Schwere Laserkanone MK II	Verbesserter Schildgenerator	Alle Alien-Bodentruppen
6	T-926 Kirov	Anti-Chemie-Panzerung MK II	High-Speed-Antrieb MK II	Panzerbrechende Kanone MK III	Reparaturgerät MK II	Alle Alien-Bodentruppen
6	KV-4x Aurora	Anti-Chemie-Panzerung MK II	High-Speed-Antrieb MK II	Langstrecken (LR) Artillerierakete MK III	Reparaturgerät MK II	Alien-Strukturen
6	KV-4x Aurora	Anti-Chemie-Panzerung MK II	Power-Antrieb MK II	Earthquaker Raketenwerfer	Energieschildgenerator MK III	Alien-Strukturen
6	KA-74 Amursk	Anti-Chemie-Panzerung MK II	Power-Antrieb MK II	Bodenraketen MK III	Energieschildgenerator MK III	Alien-Strukturen und schwere Fahrzeuge
7	KA-95 Orsk	Anti-Chemie-Panzerung MK III	High-Speed-Antrieb MK III	Chemische LR-Rakete MK II	Reparaturgerät MK III	Gebäude
7	KA-95 Orsk	Konventionelle MK III/Reflektion	High-Speed-Antrieb MK III	LR Artillerierakete MK III	Reparaturgerät MK III	Alien-Strukturen
7	T-930 Moscow	Anti-Chemie-Panzerung MK III	High-Speed-Antrieb MK III	Schwere Laserkanone MK III	Reparaturgerät MK III	Alle Alien-Bodentruppen
7	T-930 Moscow	Konventionelle MK III/Reflektion	High-Speed-Antrieb MK III	2x Panzerbrechende Kanone MK III	Reparaturgerät MK III	Bodenfahrzeuge, Abwehrtürme
7	KV-4x Aurora	Anti-Chemie-Panzerung MK III	High-Speed-Antrieb MK III	Langstrecken (LR) Artillerierakete MK III	Reparaturgerät MK III	Alien-Strukturen
7	KV-4x Aurora	Konventionelle MK III/Reflektion/ Anti Chemie MK III	High-Speed-Antrieb MK III	Earthquaker Raketenwerfer MK III	Reparaturgerät MK III	Gebäude, Alien Strukturen
7	KA-74 Amursk	Konventionelle MK III/Reflektion	Power-Antrieb MK III	Laserblaster MK III	Energieschildgenerator MK III	Flieger

Hinweis: Einige Modelle erlauben den Einsatz von zwei Extra-Modulen. Bauen Sie auf jeden Fall unser empfohlenes Bauteil ein. Die zweite Komponente wählen Sie nach Belieben aus. Die Kombination Reparaturgerät und Schildgenerator ist beispielsweise sehr effektiv.

Lunar Corporation (LC)

Ein Gruß aus der Vergangenheit – Knackpunkte

A. Errichten Sie an der Basis möglichst schnell Laserzäune mit Abwehrtürmen. Alle Zugänge sollten so gesichert sein. In der Forschung benötigen Sie dringend den Luftabwehr-Magnetraketenwerfer, da die Gegner im regelmäßigen Abstand Flieger entsenden. Weitere wichtige Komponenten sind die Elektrokanone und die Raketenabwehr.

B. Klappern Sie, wie gezeigt, die Karte ab und räumen Sie die verteilen Schmugglerposten aus dem Weg. Bevor Sie den Truck mit der Sonde übernehmen, überprüfen Sie unsere Checkliste:

- Ariah sollte sich in der Hauptbasis aufhalten, wo sie am besten geschützt ist.
- Eine zweite Basis im Südwesten muss errichtet sein, ausgestattet mit Türmen (Luftabwehr und Elektrokanonen). Leisten Sie sich ruhig zehn Stück von jeder Sorte, Sie brauchen später eine starke Verteidigung.
- Ihre Truppenstärke sollte 180 bis 200 betragen, davon hauptsächlich Apollos mit Elektrokanonen und Luftabwehr. Zwanzig bis dreißig Infanteristen, Grad zwei, gehören ebenfalls dazu. Diese Truppe begleitet den Sondentransporter auf dem Heimweg.

C. Bevor Sie in den Truck einsteigen: Unbedingt abspeichern! Das Problem besteht darin, dass an unterschiedlichen Stellen immer eine überzählige Streitmacht, bestehend aus Buggys und Amursk-Fliegern erscheint. Eine Fluchtroute über den Westweg (siehe Karte) erwies sich noch am effektivsten. Versuchen Sie, die Gegner möglichst lange aufzuhalten, damit der Truck die Basis unbeschadet erreichen kann. Hinweis: In der gepatchten Version 1.2 kam es manchmal zu unfair großen Gegner-Spawns, die innerhalb von Sekunden alle Einheiten des Spielers auslöschte. Sollte dies bei Ihnen der Fall sein, empfehlen wir dringend, die Mission noch mal von vorne zu beginnen.

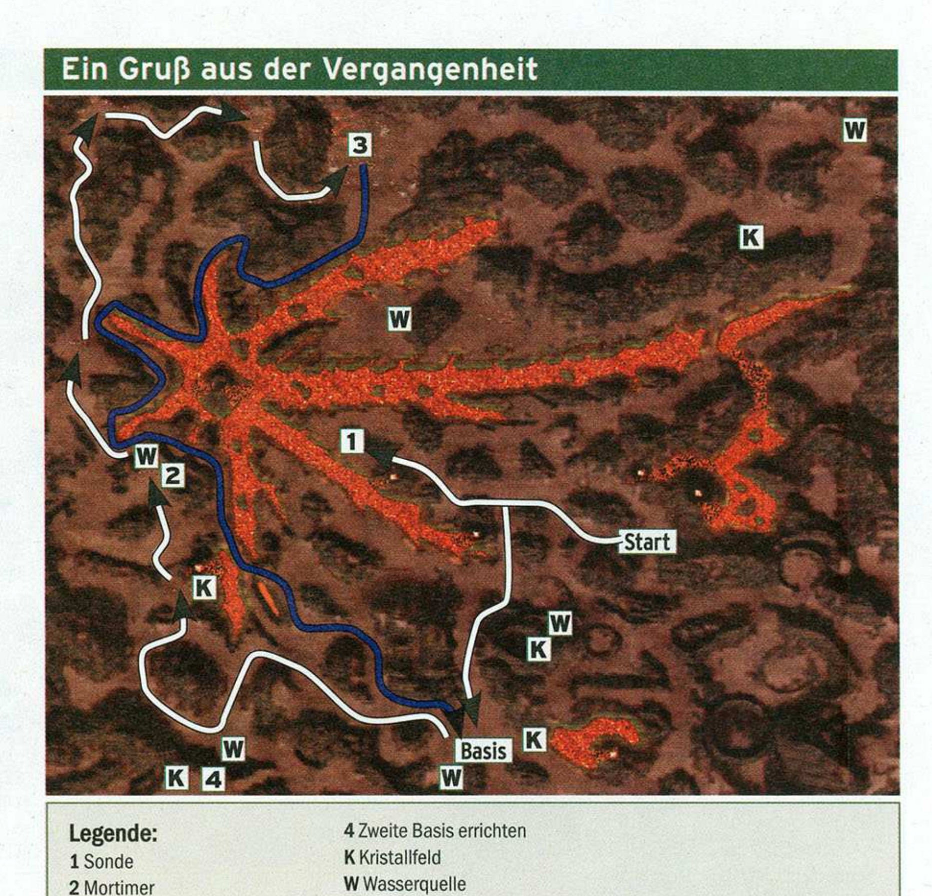
Das Relikt – Knackpunkte

A. Platzieren Sie ein Modul in der Hauptbasis, um dort Infanterie und Fahrzeuge herzustellen. Ein zweiter Gebäudekomplex, der unbedingt ein Kampfmodul (mit Elektrokanonen versehen) enthalten sollte, wird am südwestlichen Generator platziert. **B.** Leisten Sie sich wenigstens zwei weitere Minenkomplexe für die östlich gelegenen Ressourcenfelder. Die Türme an den Generatoren werden je zur Hälfte mit Elektrokanonen und Luftabwehr bestückt.

C. Bauen Sie so viele Depotmodule wie möglich, bevor die ED-Flotte den Gebäudebau unterbindet. Danach können Sie nur noch Luftabwehrtürme bauen. Sind die Türme erst einmal platziert, lassen sie sich aber problemlos auch mit anderen Waffen ausrüsten. Eine Truppenstärke von 50 reicht für die Mission zwar aus, optimal ist jedoch eine Stärke von 100. Für die Lösung operierten wir mit folgender Truppenzusammensetzung: Infanterie – zweiter Grad (fliegend), Apollo mit Elektrokanone, Athena mit Schallwellengenerator und Ares mit Ultraschallwellen-Blaster.

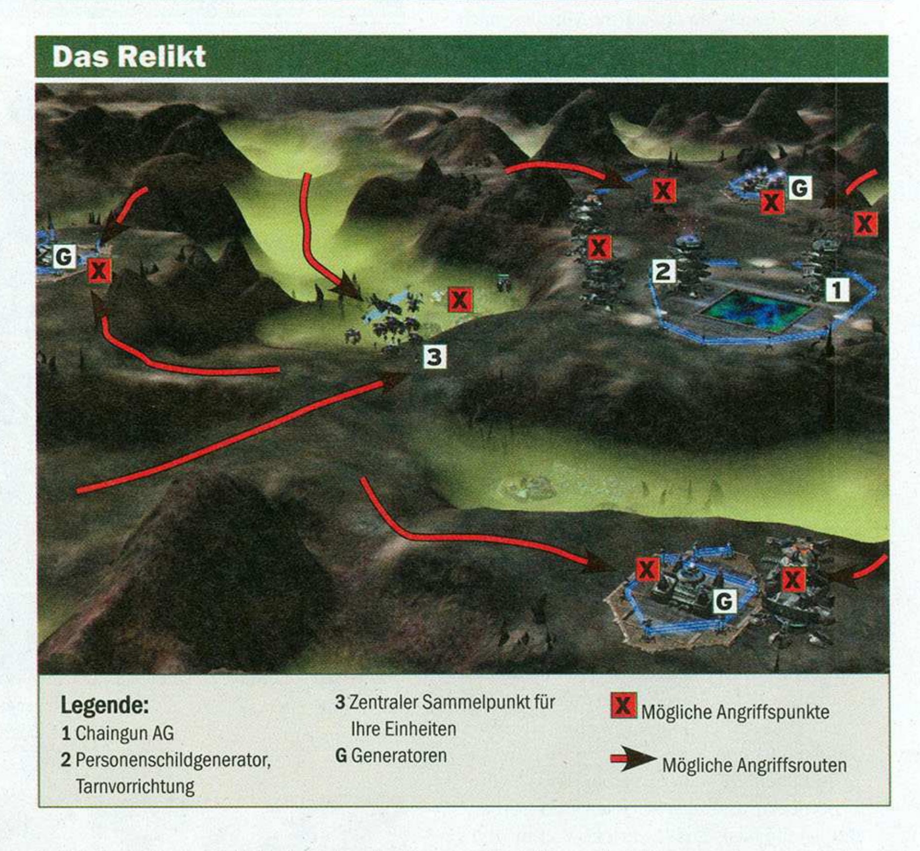
D. Die Kunst besteht darin, Luftabwehrzäune so zu postieren, dass die angreifenden Flieger abgefangen werden, bevor sie auf die Generatoren feuern können. Auf unserer Karte finden Sie die häufigsten Angriffswege des Gegners eingezeichnet. Speichern Sie zur Sicherheit jedoch nach einer Attacke ab und warten Sie auf die nächste Welle, um die Himmelsrichtungen herauszubekommen. Ihre mobilen Einheiten werden zentral postiert, um jeweils schnell die anrückenden Bodenfahrzeuge abzufangen. Sie müssen eine gute halbe Stunde durchhalten, bis die Mission endet. Mit der beschriebenen Taktik sind Sie aber auf jeden Fall in der Lage, alle drei Generatoren am Leben zu erhalten.

Ein Gruß aus der Vergangenheit



Legende:
1 Sonde
2 Mortimer
3 Sonde
4 Zweite Basis errichten
K Kristallfeld
W Wasserquelle
Fluchtroute

Das Relikt



Legende:
1 Chaingun AG
2 Personenschildgenerator, Tarnvorrichtung
3 Zentraler Sammelpunkt für Ihre Einheiten
G Generatoren
X Mögliche Angriffspunkte
Mögliche Angriffsrouten

Mars – Knackpunkte

A. Nachdem die Hacker-Einheit ins Spiel kommt, ist für Sie jede Menge Mikromanagement angesagt. Ariah benutzt die Tarnvorrichtung und stöbert so die stationären UCS-Mechs auf, die von der Hackereinheit übernommen werden. Bei größeren Mech-Gruppen übernehmen Sie zuerst die schwächeren Typen, die in der Regel von den übrigen Gegnern zerstört werden. Bei den Jaguar-Mechs ist es ratsam, so viele wie möglich davon zu retten. Das Gleiche gilt für Kazuar-Mechs, die über Luftabwehr verfügen, damit Sie den lästigen Scarab-Fliegern gewachsen sind.

B. Toolkits und Ammo-Packs sind in dieser Mission für die übernommenen Fahrzeuge wichtig. Lassen Sie einfach angeschlagene oder munitionslose Einheiten darüber laufen, um sie wieder aufzufrischen.

C. Patrouillierende Mechs lassen sich nur schlecht hacken – gehen Sie in so einem Fall lieber zum Angriff über.

D. Nachdem Sie die LC-Basis erreicht haben, bauen Sie die UCS-Mechs im Eingangsbereich auf und warten einfach den Angriff ab. Sollte die Mission nicht enden, fliegt wahrscheinlich noch ein Reloader durch die Gegend, den Sie aufstöbern müssen.

Für das Gute im Menschen – Knackpunkte

A. Wer die Basis im Osten auf Biegen und Brechen verteidigen will, wird derbe Probleme bekommen, da etwa fünf Minuten nach den dort aktivierten Skripts die Aliens massiv angreifen. In der Regel haben Sie bis dahin nicht genug Truppen, geschweige denn effektive Technologien erforscht. Verlassen Sie einfach die Basis und richten Sie sich im Südwesten bei der ED-Basis häuslich ein. Dort greifen die Aliens nicht an und es gibt Rohstoffe im Überfluss.

B. Eine alternative Lösung führt dazu, dass die LC-Basis erst gar nicht groß angegriffen wird: Eine Flugeinheit wird sofort nach Erreichen der Nordostbasis zu den Aliens geschickt (Flugroute auf der Karte). Sobald der Dialog mit Ariah und deren Vorgesetzte zu Ende ist, stoppen auch die Angriffswellen.

C. Bei beiden Varianten haben Sie genügend Zeit, den vorhandenen Technologiebaum komplett zu erforschen und eine starke Angriffsarmee zusammenzustellen. Streben Sie dabei wenigstens ein Einheitenlimit von 230 bis 250 an.

D. Wer möchte, klappert erst die Karte ab, um die verteilten Alien-Trupps wegzufegen und so Erfahrung zu bekommen. Für den Angriff auf das Lager der Außerirdischen empfiehlt sich ein kleiner Vorposten in der Nähe der Gegner, um kurze Produktionswege zu haben. Mit einem Verband aus 25 Pluto-Bombern und ebensovielen Phobos-Panzern ist die Basis im Nu zerlegt. Wer möchte, setzt noch ein paar Ripper ein – allerdings werden diese massiv beschossen.

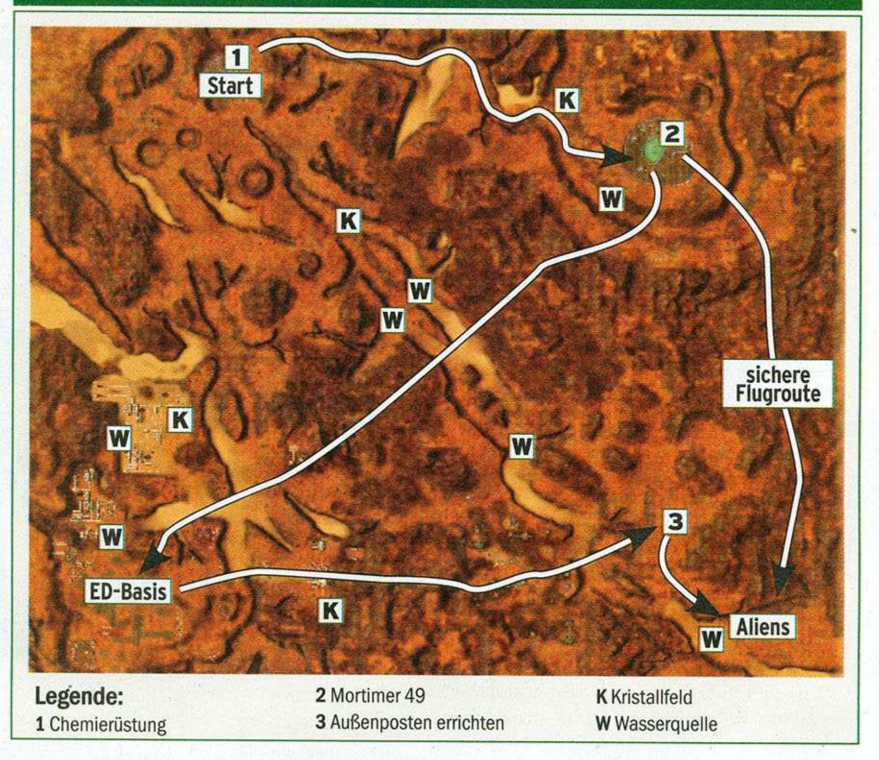
Mars Spaceport – Knackpunkte

A. Am Startpunkt wird erst mal die Ausrüstung verteilt. Wichtig ist, Ariah mit der schweren Rüstung auszustatten. Die blauhaarige Schöne erkundet dann mit aktivier-

Mars

Legende:
1 Skriptereignis
2 Rüstung
3 Kazuar-Mechs, Hacker
4 Flammenwerfer
5 Felsen, Jaguar-Mechs
A Ausrüstung

Für das Gute im Menschen



Legende:
1 Chemierüstung
2 Mortimer 49
3 Außenposten errichten
K Kristallfeld
W Wasserquelle



DREI, ZWEI, EINS, MEINS Unbemerkt manipuliert der Hacker gegnerische UCS-Mechs und bringt sie in den Besitz des Spielers.

ter Tarnvorrichtung das Terrain und schaltet Infanteristen aus. Professor O'Rourke folgt in kurzem Abstand und erledigt mit dem Schallwellen-Blaster die feindlichen Fahrzeuge. Lynn kutschiert schön brav das UFO.

B. Nehmen Sie keine Fahrzeugverluste hin – vor allem die Crion-Artilleriefahrzeuge sind für die Gebäudezerstörung unersetzlich. Ariah späht die gegnerischen Anlagen aus, die Crion-Einheiten werden dann in Schussweite in Stellung gebracht. Der Rest gibt Deckung und wehrt angreifenden LC-Fahrzeuge ab.

C. In den Ruinen in der Kartenmitte müssen Sie besonders vorsichtig sein, da viele LC-Patrouillen herumschwirren.

D. Sichern Sie sich im Nordwesten weitere Fahrzeuge – vor allem die Apollos mit Luftabwehr werden jetzt wichtig, da der Spaceport von fliegenden LC-Einheiten bewacht wird. Sobald die Flieger beseitigt sind, gehen die Crions in Stellung, während die Panzerfahrzeuge erneut die Deckung übernehmen.

Die Gefangenen – Knackpunkte

A. In der Startphase muss schnellstens eine effektive Verteidigung nach Westen und Osten erreicht werden. Kombinieren Sie dafür Zwillingstürme (mindestens zwei auf jeder Seite) und Laserzäune mit Flugabwehr beziehungsweise Elektrokanonen.

B. Die ED wird vorwiegend Chemiewaffen einsetzen, rüsten Sie Ihre Bodenfahrzeuge entsprechend aus. Zusätzlich müssen Sie mit Laser- und Raketentechnologie der Gegner rechnen, daher machen sich schnelle Apollo-Einheiten mit Abwehrmodulen bezahlt. Entwickeln Sie auch den Regenerator, um Fahrzeuge wieder instand zu setzen.

C. Wenn Sie die Gefangenen befreien, erledigen Sie immer zuerst den jeweiligen AA-Turm mit Granatwerfern. Danach kümmert sich eine Hand voll Flieger mit Plasmabewaffnung um die Panzer. Meiden Sie Waffen mit Flächenschaden (zum Beispiel Artillerie), da dies den Gefangenen in der Regel das Leben kostet.

D. Die Psi-Technologie erweist sich als sehr effektiv in dieser Mission – damit sind Sie in der Lage, gegnerische Fahrzeuge zu übernehmen.

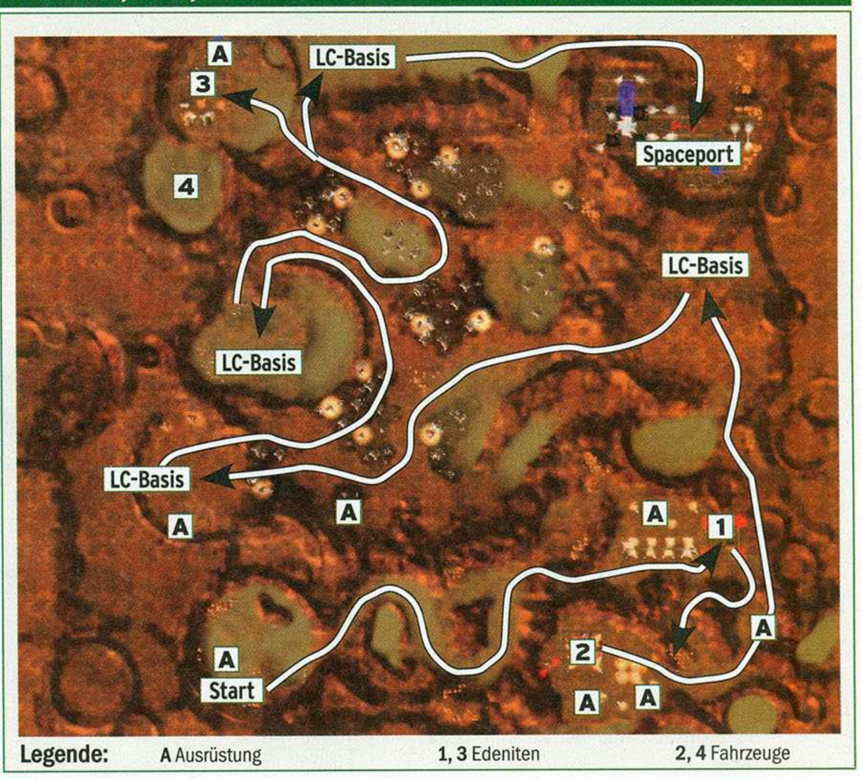
E. Stellen Sie Kampfverbände aus starken Charon- und Deimos-Panzern zusammen, dazu die leichten Apollo-Einheiten zum Schutz.

F. Die Basen der ED lassen sich bequem mit Ripper-Einheiten zerlegen. Postieren Sie im Vorfeld Crion-Artillerie. Ariah kundschaftet die Lager getarnt aus und die Crions zerlegen die Abwehrtürme und Energiegeneratoren. Jetzt haben die Ripper leichtes Spiel. Sofort setzen Ihre Kampfverbände nach, um die verbleibenden gegnerischen Einheiten im Handstreich aus dem Weg zu räumen.

G. In der großen Industrieanlage empfiehlt sich der Einsatz weniger, aber starker Charon-Panzer, unterstützt von Luftabwehreinheiten.

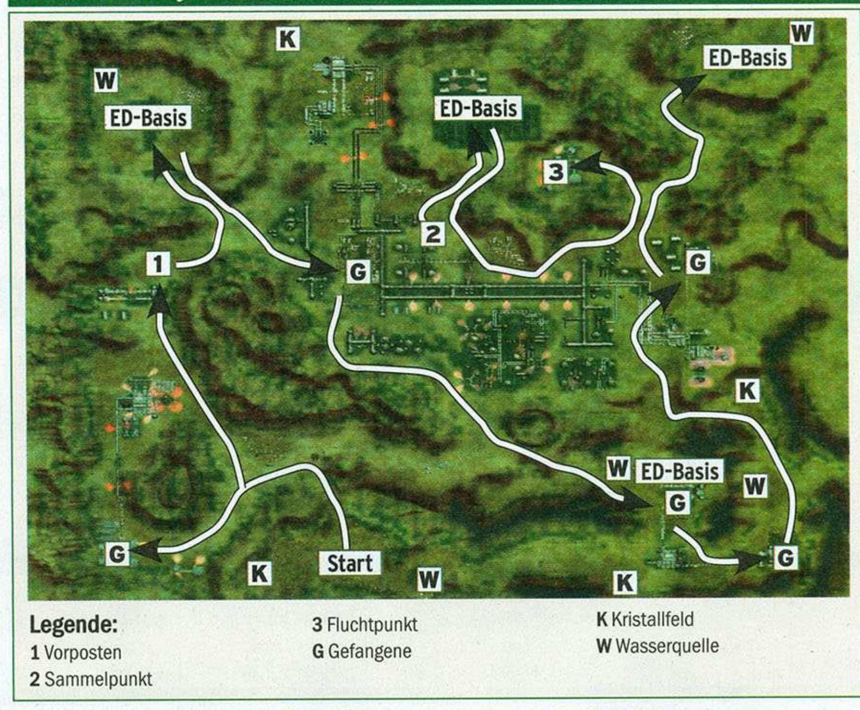
H. Errichten Sie im Nordosten einen Vorposten und auf dem Gelände des nördlich gelegenen ED-Lagers zwei LC-Türme, bis oben hin mit Kampfmodulen bestückt. Dort

Mars Spaceport



Legende: **A** Ausrüstung — **1, 3** Edeniten — **2, 4** Fahrzeuge

Die Gefangenen



Legende: **1** Vorposten, **2** Sammelpunkt, **3** Fluchtpunkt, **G** Gefangene, **K** Kristallfeld, **W** Wasserquelle



HINTERHÄLTIG Setzen Sie die starken Crion (1) geschickt ein, um die LC-Anlagen zu zerstören.



AUSGESPERRT Sichern Sie die engen Zufahrtswege (1) zu Ihrer Basis mit einer massiven Verteidigung ab.

wird am Ende der Mission ED-Nachschub erscheinen, den Ihre Kampftürme dann aufhalten. Nutzen Sie die Zeit, um die Helden schnell zum Fluchtpunkt zu führen. Nehmen Sie zum Schutz auf jeden Fall noch ein gutes Dutzend Panzer und Luftabwehreinheiten mit, um Überfallkommandos auf dem Weg abzuwehren.

Im Schutz des Kometen – Knackpunkte

A. Rüsten Sie Major Falkner am Startpunkt mit der mittleren Rüstung und dem Plasmagranatwerfer aus. Danach marschieren alle Einheiten zu den inaktiven Mechs im Südosten der Karte. Bestellen Sie in der Zwischenzeit schon mal vier Minenkomplexe, um die Rohstoffquellen am Startpunkt auszubeuten.

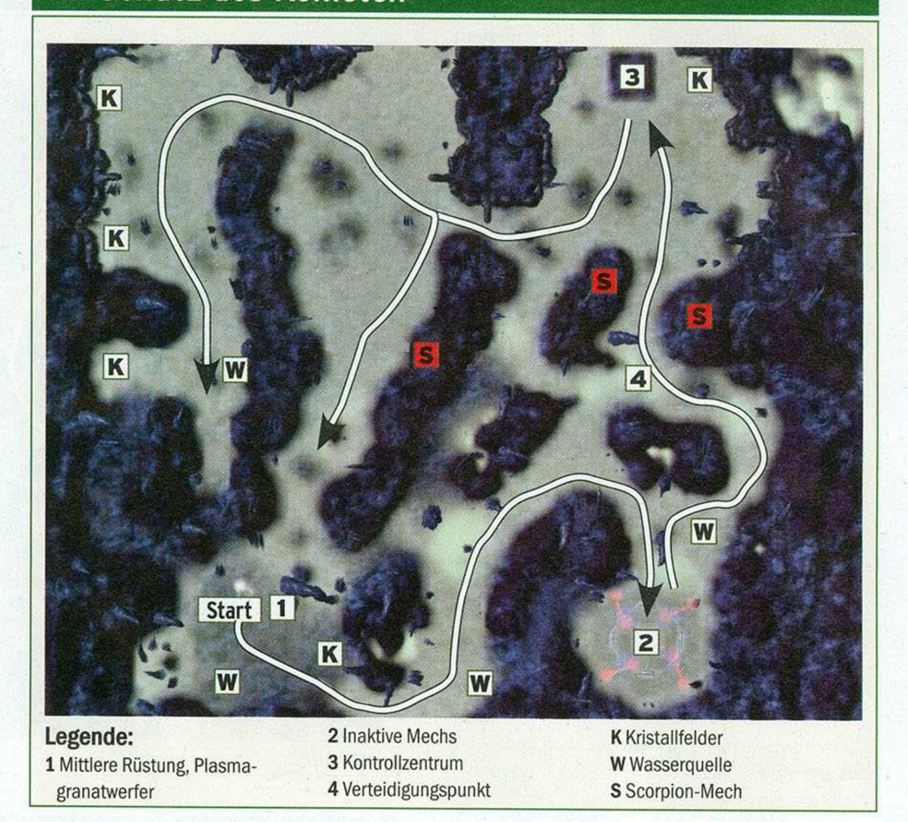
B. Ihre Starteinheiten reichen aus, um die angreifenden Mechs aus dem Norden abzuwehren, während sich Lynn in die Mech-Systeme hackt.

C. Errichten Sie Ihre Basis in dem Talkessel, wo die inaktiven Mechs standen, dort müssen Sie nur einen Zugang verteidigen. Zwei bis drei Zwillingstürme reichen völlig aus, um die Anlage zu verteidigen.

D. Erforschen Sie in aller Ruhe den Master-Hacker und produzieren Sie zwanzig Einheiten davon. Außerdem benötigen Sie noch ein Dutzend Apollos, je zur Hälfte mit Luftabwehrraketen und Raketenabwehrsystem ausgerüstet.

E. Ariah kundschaftet die Scorpion-Mechs aus, die von Ihrer Crion-Artillerie zerstört werden. Die Hacker und Apollos halten sich bereit, um gegnerische Einheiten abzufangen und zu übernehmen. Postieren Sie diese Einheiten am besten nördlich Ihrer Basis an einem Verteidigungspunkt (wie auf der Karte eingezeichnet). Danach rücken Sie mit Ariah und der Crion-Einheit langsam vor, um Abwehranlagen und Kraftwerke auszuspähen, und unschädlich zu machen. Die Artillerie wird am besten auf erhöhte Positionen platziert. Konzentrieren Sie sich zunächst auf die große UCS-Basis vor dem Kontrollzentrum. Ist diese erst mal Geschichte, gibt es keinen Nachschub mehr für die Mechs. Anschließend wird die gesamte Karte Stück für Stück aufgedeckt und die Abwehranlagen zerstört. Sind alle gegnerischen Gebäude und Einheiten zu Altmetall verarbeitet, brauchen Sie sich nur noch zum Kontrollzentrum im Nordosten zu begeben. Glückwunsch – Sie haben die zweite Kampagne geschafft und sind nun bereit für die UCS. (sw)

Im Schutz des Kometen



Legende:
1 Mittlere Rüstung, Plasmagranatwerfer
2 Inaktive Mechs
3 Kontrollzentrum
4 Verteidigungspunkt
K Kristallfelder
W Wasserquelle
S Scorpion-Mech

Die effektivsten Einheiten der Lunar Corporation für die Kampagne

Mission	Chassis/Einheit	Panzerung	Antrieb	Bewaffnung	Extras	Effektiv gegen
1	Apollo	Konventionelle MK I	Einfacher Antrieb	Elektrokanone MK II	–	Bodenfahrzeuge, Infanterie
1	Apollo	Konventionelle MK I	Einfacher Antrieb	Magnetgranatenwerfer MK II	–	Gebäude
1	Apollo	Konventionelle MK I	Einfacher Antrieb	Magnetraketenwerfer MK II	–	Flugeinheiten
1	Apollo	Konventionelle MK I	Einfacher Antrieb	Raketenabwehrsystem	–	Raketen
1	Infanterie - Zweiter Grad	–	–	Gewehr MK II/Laser Level 2	–	Infanterie, fliegend gegen Buggys
2	Apollo	Konventionelle MK I	Einfacher Antrieb	Elektrokanone MK II	–	Bodenfahrzeuge
2	Apollo	Konventionelle MK I	Einfacher Antrieb	Magnetraketenwerfer MK II	–	Flugeinheiten
2	Athena	Konventionelle MK I	Einfacher Antrieb	Schallwellengenerator	–	Bodenfahrzeuge
2	Athena	Konventionelle MK I	Einfacher Antrieb	UWB MK II	–	Bodenfahrzeuge
4	Pluto	Anti-Chemische Panzerung MK II	Power-Antrieb MK III	Plasmakanone MK III	Regulärer Schild MK III	Alien-Strukturen
4	Deimos	Anti-Chemische Panzerung MK II	Power-Antrieb MK III	2x Plasmastrahl MK III, alternativ 2x UWB MK III	2x Erweiterter Schild MK III	Alien-Einheiten
4	Deimos	Anti-Chemische Panzerung MK II	High-Speed-Antrieb MK II	Panzerbrechende Kanone MK III	2x Erweiterter Schild MK III	Alien-Einheiten, Alien-Strukturen
6/7	Apollo	Anti-Chemie-Panzerung MK III	Power-Antrieb MK III	Luftabwehr-Raketenwerfer MK III	Regulärer Schild MK III	Flugeinheiten
6/7	Apollo	Anti-Chemie-Panzerung MK III	Power-Antrieb MK III	Raketenabwehrsystem	Regulärer Schild MK III	Raketen
6/7	Crion	Konventionelle MK III	Highspeed-Antrieb MK III	Demolisher MK III	Regulärer Schild MK III	Gebäude und Türme
6	Charon	Anti-Chemie-Panzerung MK III	Power-Antrieb MK III	3x Plasma MK III/Schallwelle MK III	2x Erweiterter Schild MK III	Alle Bodentruppen
6	Charon	Anti-Chemie-Panzerung MK III	Power-Antrieb MK III	3x UWB MKIII/Schallwell MK III	2x Erweiterter Schild MK III	Alle Bodentruppen
6	Deimos	Anti-Chemie-Panzerung MK III	Power-Antrieb MK III	2x PSI-Kanone MK III	2x Erweiterter Schild MK III	Infanterie, Fahrer
6	Pluto	Anti-Chemie-Panzerung MK III	Highspeed-Antrieb MK III	Plasma MK III	Regulärer Schild MK III	Gebäude

Klassen im Focus: Der Priester

Die stärkste Heilerklasse im Spiel ist der Priester. Zusätzlich bietet er sehr gute Support-Fähigkeiten.

Allgemeines

Der Priester gehört, wie der Magier und der Krieger, zu den Grundklassen in **World of Warcraft**. Er ist der beste Heiler im ganzen Spiel und verfügt obendrein über mächtige Buffs (Verstärkungszauber), was ihn neben dem Druiden zur besten Support-Klasse macht. In einer guten Gruppe sollte ein Priester niemals fehlen, auch weil er getötete Mitspieler wiederbeleben kann. Im Alleingang ist der Priester allerdings sehr verletzlich und daher eher für fortgeschrittene Spieler zu empfehlen. Priester können zudem nur Stoffrüstung tragen und sind miserable Nahkämpfer.

Die Wahl der Rasse

Anders als bei den meisten Klassen spielt es beim Priester eine große Rolle, für welche Rasse Sie sich zu Beginn entscheiden: Alle Rassen, mit denen man den Priester spielen kann, verfügen über jeweils zwei rassenspezifische Zauber, auf die wir im Extrakasten „Rassenwahl für Priester" näher eingehen.

Die Attribute

Wie beim Magier und dem Hexenmeister ist das wichtigste Attribut des Priesters die Intelligenz, damit ihm bei längeren Kämpfen nicht das Mana zur Heilung seiner Mitspieler ausgeht. Pro Intelligenz-Punkt bekommt man zehn Punkte Mana gutgeschrieben, daher sollten Sie als Priester Rüstungsteile mit hohen Intelligenzwerten bevorzugen. Auf Platz 2 steht Ausdauer; Priester müssen die fehlende Rüstung durch viele Lebenspunkte wettmachen, um im Kampf auch mal ein paar Treffer einstecken zu können. Willenskraft steht an dritter Stelle: Ein hoher Wert reduziert die „Downtimes", also die Wartezeiten zwischen den Kämpfen aufgrund von Mana- und Gesundheitsregeneration. Dennoch können Sie Willenskraft eher vernachlässigen: Die Regeneration setzt erst fünf Sekunden nach dem letzten Zauberspruch ein, kaum ein Priester bleibt so lange untätig.

Die Waffenwahl

Als Priester steht Ihnen von Beginn an ein Streitkolben als Waffe zur Verfügung. Dolche oder Zwei-Hand-Stäbe müssen Sie erst bei einem Waffentrainer erlernen. Da Stäbe in der Regel höhere Boni besitzen, setzen die meisten Priester bald auf diese Waffengattung. Im Verlauf des Spiels erhalten Sie allerdings Gegenstände, die in der Nebenhand geführt werden können. Sie müssen also abwägen, ob Ihnen ein Streitkolben mit Nebenhand-Gegenstand oder der Zwei-Hand-Stab höhere Boni auf die entscheidenden Attribute Intelligenz, Ausdauer und Willenskraft gibt.

Zusätzlich zu diesen Waffen können Sie Ihren Priester auch mit einem Zauberstab ausrüsten. Da Monster über unterschiedliche Magie-Resistenzen verfügen, sollte man am besten mehrere dieser Stäbe mitnehmen und je nach Monster wechseln. Der Einsatz kostet kein Mana, besonders viel Schaden richtet man damit aber nicht an.

Priester-Magier-Kombination

Da in einer Standardgruppe normalerweise ein Magier und ein Priester vorhanden sind, lassen sich große Gegnergruppen mit normalen Monstern (keine Elitegegner) mithilfe von MACHTWORT: SCHILD relativ einfach ausschalten: Kurz bevor der Kampf beginnt, wirken Sie den Schild auf den Magier, der nun in die Gegnermenge rennt und seine Flächenzauber wirkt. Für diese

Auf diese Werte sollten Sie achten!

Ähnlich wie beim Magier sind nur drei Attribute wirklich wichtig für den Priester, egal ob Schatten oder Heilig.

1. Intelligenz Auf jeden Intelligenz-Punkt kommen zehn Punkte Mana. Priester sollten von Beginn an aus einem möglichst großen Mana-Pool schöpfen, um auch in längeren Kämpfen noch effektiv heilen zu können.

2. Ausdauer Ein geringer Rüstungswert erfordert viel Ausdauer für den Priester. Viele Lebenspunkte sind für ihn ein notwendiger Schutz.

3. Willenskraft Wenn Sie hohe Mana-Regenerationsraten haben, verringern sich nicht nur die „Downtimes". Sie haben zusätzlich auch noch die Chance, ein wenig Mana während längerer Kämpfe hinzuzugewinnen.

World of Warcraft



Inhalt 08/2005



So geht's: Karte und Tipps erklärt



Ausschneiden & einheften

Monat für Monat finden Sie in jeder PC Games einen umfassenden Sonderteil mit **World of Warcraft**-Tipps, die jeden Spielertyp ansprechen und selbst aus Neueinsteigern echte Experten machen. Wer diese Seiten ausschneidet und sammelt, bekommt im Laufe der Zeit ein fundiertes Nachschlagewerk, voll gepackt mit Grundlagentipps, Klassen-Guides bis hin zu Mod-Erklärungen und Instanzen-Komplettlösungen. Dieses Deckblatt mitsamt Inhaltsverzeichnis und Nutzungshinweisen wird jede Ausgabe aktualisiert, sodass Sie es einfach nur austauschen müssen. Achten Sie beim Lochen der Seiten immer auf unsere vorgedruckten Markierungen!

World of Warcraft – DIN-A0-Megaposter

Zusätzlich zu unserem monatlichen Sonderteil haben wir PC-Games-Lesern ein riesiges, beidseitig bedrucktes Poster (Teil 1 in Ausgabe 05/05, Teil 2 in Ausgabe 06/05) geliefert, das sich schnell als unschätzbare Hilfe bei Ihren Abenteuern erweisen wird. Die detaillierten Karten sind mit den Namen aller Gebiete und den Positionen aller Siedlungen, Städte und Instanzen sowie Flug- und Seerouten versehen.

Patches und Aktualitätsprobleme?

World of Warcraft hat als Online-Rollenspiel das grundsätzliche Problem, dass es sich ständig weiterentwickelt: Jeder Patch verändert und verfeinert Balancing und Spielmechanik, bessert Bugs und Übersetzungsfehler aus und implementiert obendrein neue Features. Das bedeutet, dass reguläre Tipps in Spielemagazinen über die Monate „veralten" und im schlimmsten Fall völlig falsche Informationen liefern. Aus diesem Grund haben wir uns für heraustrennbare Seiten entschieden, um überholte Kapitel einfach austauschen zu können. So ist Ihr PC-Games-Nachschlagewerk auch noch in einem halben Jahr aktuell, selbst wenn über Patches erhebliche Änderungen am Spiel vorgenommen wurden.

DIN-A4-Karten zerschneiden?

Einige Leser kamen mit der Frage auf uns zu, wie sie die DIN-A4-Karten, z. B. bei Instanzen, zerschneiden und abheften sollen. Die Antwort auf diese Frage ist einfach: gar nicht. Da wir die Karten für ein übersichtliches DIN-A4-Format konzipiert haben, zerschneiden und knicken Sie die Karten bitte nicht. Stattdessen greifen Sie beispielsweise auf handelsübliche Klarsichtfolien zurück und heften die Karten damit in Ihren Ordner.

Tipps auf DVD

Falls Sie mal eine PC-Games-Ausgabe verpasst und Ihre Tipps-Sammlung dadurch unvollständig sein sollte, können wir Ihnen helfen: Auch in dieser Ausgabe liefern wir unseren Lesern wieder sämtliche unserer bislang erschienenen Tipps zu **World of Warcraft** auf unserer Cover-DVD mit. Darunter finden Sie beispielsweise eine Übersicht aller sechs Hauptstädte inklusive der genauen Position aller wichtigen NPCs und Händler, eine Liste der Berufstrainer, Klassenguides, Instanzkarten und vieles mehr. Zusätzlich finden Sie auch eine überarbeitete Version der doppelseitigen Karte zu „Das Scharlachrote Kloster" mit noch mehr Informationen und Hilfestellungen auf unserer DVD. Alle Artikel liegen als PDF-Dateien vor, die Sie mit einem Anzeigeprogramm wie dem Adobe Acrobat Reader öffnen und auf Wunsch auch ausdrucken können.

Taktik sollten Sie Ihre Talentpunkte unbedingt in den Schild investiert haben, damit sich die Zeit, in der der Zauber nicht auf den Mitspieler gewirkt werden kann (lesen Sie dazu den Absatz „So heilen Sie richtig"), verringert. Stellen Sie sich zudem darauf ein, den Magier mithilfe von BLITZHEILUNG zu heilen, sollte der Schild ablaufen, bevor alle Gegner ausgeschaltet sind.

Weitere Supportfähigkeiten

Eine wichtige Fähigkeit des Priesters ist MAGIEBANNUNG, mit der sich Debuffs (das sind magische Effekte, die sich negativ auf die eigenen Werte sowie die der Mitspieler auswirken) aufheben lassen. Zusätzlich ist es dem Priester ebenfalls möglich, mit KRANKHEIT HEILEN entsprechende negative Effekte von einem Spieler zu nehmen.

Talente

Die drei Talentbäume des Priesters sind „Disziplin", „Heilig" und „Schatten". Zauber aus der Kategorie des Schattenbaums maximieren den von Ihnen angerichteten Schaden und verbessern Ihre „Crowd Control"-Fähigkeiten (siehe Extrakasten „Was ist Crowd Control?"). Heilig-Talente verbessern hauptsächlich Ihre Heilungsfähigkeiten, während die Disziplin-Talente Ihre Supportfähigkeiten wie Buffs aufwerten und Ihre Manaeffizienz optimieren. Insbesondere Spieler, die mit ihrem Priester eine Zeit lang allein unterwegs sein möchten, setzen vorwiegend auf Schattentalente. So lässt sich der Priester zu einem recht brauchbaren „Damage Dealer" ausbauen, auch wenn er nicht so viel Schaden wie Schurken, Magier und Hexenmeister austeilen kann. Auch im PvP setzen die meisten Spieler auf den Schattenpriester. In Gruppen ist es am sinnvollsten, einen „Holy Priest" (das ist ein Priester mit Schwerpunkt „Heilig") dabeizuhaben. Der Nachteil: Im Solo-Spiel brauchen Priester mit dieser Ausrichtung länger, um ihre Feinde auszuschalten, und sind dadurch anfälliger. Auf PvE-Servern wird eine Heilig-Ausrichtung aber spätestens in Instanzen wie Maraudon zur Pflicht. Wichtig: Bevor Sie sich mit einer Gruppe aufmachen, um Quests oder Instanzen anzugehen, teilen Sie Ihren Mitspielern vorher mit, wie Ihr Priester ausgerichtet ist. So kann im Zweifelsfall eine zweite heilkundige Klasse (Druide, Paladin, Schamane) hinzugezogen werden.

Das Solo-Spiel

Anders als bei den meisten anderen Klassen gibt es für den Priester im Solo-Spiel nur wenige festgelegte Taktiken und Zauberabfolgen. Das Repertoire an Offensiv-Zaubern ist dazu einfach zu gering. Um sich zu schützen, sollten Sie vor dem Kampf immer MACHTWORT: SCHILD und INNERES FEUER auf sich zaubern. Letzteres erhöht Ihre Rüstung enorm und steigert zusätzlich Ihre Nahkampfwerte.

Indem Sie MACHTWORT: SCHILD schon so früh wirken, ergeben sich gleich mehrere Vorteile. Zum einen sind Sie von Anfang an gegen Attacken geschützt und können auch dann noch Kampfzauber ohne Unterbrechung sprechen, wenn der Gegner schnell in den Nahkampf stürmt.

Zum anderen nutzen Sie so die Zeit sinnvoll, bis Sie MACHTWORT: SCHILD erneut auf sich zaubern können. Wenn Sie den Schild über den Talentbaum Diszplin schon mit zwei Talentpunkten verbessert haben, können Sie den Spruch nämlich alle 15 Sekunden wiederholen. In fast allen Kämpfen gegen einzelne Monster ist das genau die Zeitspanne, die Ihr Gegner benötigt, um exakt so viel Schaden bei Ihnen anzurichten, dass Ihr erster Schild aufgebraucht ist. Und sobald das der Fall ist, zaubern Sie einfach ein zweites MACHTWORT: SCHILD auf sich und überstehen die meisten Gefechte ohne jedweden Verlust von Lebenspunkten.

Um ganz auf Nummer sicher zu gehen, sprechen Sie nach Ablauf des zweiten Schildes ERNEUERUNG auf sich; das ist ein sofort gewirkter Heilzauber, der über eine kurze Zeitspanne anhält. Der Vorteil: Wenn Sie in den nächsten Sekunden Schaden einstecken, wird dieser teils wieder ausgeglichen und Sie sollten den Kampf damit auf jeden Fall überstehen. Da ERNEUERUNG nur wenig Mana kostet, aber sofort gewirkt ist, hält sich auch der Manaverbrauch in Grenzen.

Einsatz der Offensiv-Zauber

Was den Einsatz der offensiven Zaubersprüche betrifft, so gibt es zwei verschiedene Ansätze. Um SCHATTENWORT: SCHMERZ voll auszunutzen, müssen Sie diesem DoT (Damage over Time, also ein Zauberspruch, der über eine gewisse Zeit wirkt) genügend Zeit lassen, um die volle Schadenswirkung zu erzielen. Er muss also möglichst zu Beginn gewirkt werden, sonst verschwenden Sie wertvolles Mana.

Andererseits hat der GEDANKENSCHLAG, der heftigste Zauber im Repertoire des Priesters, eine relativ lange Abklingzeit von acht Sekunden, die man aber über Talentpunkte auf 5,5 Sekunden reduzieren kann. Je nach Monster und verteilten Talenten sollte man mit einem dieser Sprüche beginnen – langlebige Monster bekommen den GEDANKEN-

Was ist „Crowd Control"?

Unter „Crowd Control" versteht man das „Kontrollieren" der Gegner mittels besonderer Fähigkeiten. Das bedeutet nicht zwangsläufig, dass man sie steuert, wie es beispielsweise beim Priester durch den Zauber GEDANKENKONTROLLE möglich ist, sondern dass man ständig weiß, was der Gegner machen wird, und darauf reagieren kann. PSYCHISCHER SCHREI oder UNTOTE FESSELN sind zwei weitere Priester-Zauber, die unter Crowd Control fallen.

SCHLAG und anschließend SCHATTENWORT:SCHMERZ serviert, bei einfacheren Gegnern oder verbessertem GEDANKENSCHLAG einfach die Reihenfolge umdrehen.
Der weitere Verlauf des Kampfes hängt von der jeweiligen Spezialisierung des Priesters ab. Schattenpriester haben mit dem Spruch GEDANKENSCHINDEN einen weiteren recht brauchbaren Spruch in ihrem Talentbaum, der mäßig Schaden anrichtet, aber Gegner um 50 Prozent verlangsamt. Die Talentpunkte sollten Sie als Schattenpriester also unbedingt investieren, ebenso die fünf Talentpunkte in VERBESSERTER GEDANKENSCHLAG.

Solo mit dem Schattenpriester

Die Reihenfolge eines Schattenpriesters sieht im Idealfall so aus: INNERES FEUER, gefolgt von MACHTWORT: SCHILD. Mit SCHATTENWORT: SCHMERZ wird der Gegner angelockt und kriegt gleich noch mit GEDANKENSCHLAG eins übergebraten, dann wird mit GEDANKENSCHINDEN nachgesetzt. Entweder wartet man nun kurz, bis GEDANKENSCHLAG wieder zur Verfügung steht, oder haut noch mal ein GEDANKENSCHINDEN hinterher und setzt dann den GEDANKENSCHLAG ein. Sollte der Gegner noch über 40 Prozent seiner Lebensenergie verfügen, können Sie das SCHATTENWORT: SCHMERZ eventuell noch mal zaubern – hier muss man abwägen, ob sich das Mana dafür noch lohnt oder ob man den Gegner einfach mit GEDANKENSCHINDEN und GEDANKENSCHLAG bis zum Ende bearbeitet.
PSYCHISCHER SCHREI kann manchmal nützlich sein, um einen Gegner für kurze Zeit außer Gefecht zu setzen, allerdings ist das Risiko in vielen Fällen zu groß, unbeabsichtigt weitere Feinde anzulocken.

Solo mit dem „Heilig"-Priester

Ein „Heilig"-Priester beginnt den Kampf genauso wie ein Schattenpriester, nur zaubert er nach dem ersten GEDANKENSCHLAG zweimal hintereinander GÖTTLICHE PEIN und danach wieder GEDANKENSCHLAG. Dieses Spielchen kann man dann so lange fortführen, bis der Gegner tot ist. Was SCHATTENWORT: SCHMERZ betrifft, muss man auch hier wieder Nutzen gegen Manaverbrauch abwägen – manchmal ist es einfach sinnvoll, diesen DoT zweimal in einem Kampf zu zaubern.

Situationsabhängige Zauber

Wenn Sie gegen Untote antreten, können Sie auch den wichtigen Zauber UNTOTE FESSELN wirken, der Ihren Widersacher kampf-, zauber- und bewegungsunfähig macht. Auf diese Weise können Sie es unter Umständen sogar mal mit zwei Untoten aufnehmen. Jedoch sollte sich der Priester im Alleingang grundsätzlich nicht mit mehr als einem Gegner anlegen. Beachten Sie auch, dass UNTOTE FESSELN ausschließlich für das PvE-Spiel geeignet ist: Sie können im PvP keine Untoten-Spieler mit diesem Zauber beeinträchtigen.
In vielen Situationen ist der Priester mit Zaubern wie GEDANKENKONTROLLE generell in der Lage, das Kampfgeschehen auch im Solo-Spiel relativ einfach zu wenden und sich einen Vorteil zu verschaffen (siehe dazu Extrakasten „Was ist Crowd Control?"). Beispielsweise kann man im Kampf mit zwei Gegnern durch GEDANKENKONTROLLE einen der Angreifer übernehmen und gegen den anderen richten. Für diese Taktik müssen Sie schnell sein, denn wenn der unbeeinträchtigte Gegner Sie erreicht und attackiert, wird die Gedankenkontrolle unterbrochen und Sie sehen sich wieder zwei Feinden gegenüber.
Eine weitere gute Fähigkeit für Solo-Priester ist der Zauber MANABRAND, der sich gegen alle Gegnertypen mit Mana einsetzen lässt. Insbesondere feindliche Magier sind für diesen Angriff sehr anfällig, da für jeden verbrannten Manapunkt ein halber Punkt Schaden beim Gegner angerichtet wird.
Eine Faustregel für alle Stoff tragenden Klassen gilt freilich auch für Priester: Sie sollten sich stets so gut wie möglich aus dem Handgemenge raushalten. Zwei Gegner auf einen Schlag sind schon schwierig genug – wenn Sie es mit noch mehr Widersachern zu tun bekommen, nehmen Sie besser die Beine in die Hand.

Der Priester in der Gruppe

Als Priester in einer Gruppe ist es Ihre Hauptaufgabe, Ihre Mitspieler am Leben zu halten. Zwar können Schattenpriester auch ordentlich austeilen,

HEILUNG, GEBET DER HEILUNG und die BLITZHEILUNG. Alle diese Zauber werden zusätzlich in verschiedene Ränge unterteilt. Zwerge und Menschen haben außerdem noch das VERZWEIFELTE GEBET. Je stärker die Heilzauber werden, desto mehr Mana kosten sie und umso länger dauert es, bis der Zauber gewirkt ist (Blitzheilung ausgenommen). Deshalb empfiehlt es sich immer, unterschiedlich starke Heilzauber in der Aktionsleiste zu haben. Nur wer geschickt zur richtigen Zeit die richtigen Zauber einsetzt, erzeugt möglichst wenig Aggro. Dazu müssen Sie allerdings Ihre Zauber und nach Möglichkeit auch die Klassen Ihrer Mitspieler gut kennen.
Hat der Krieger Ihrer Gruppe beispielsweise nur wenig Lebensenergie verloren, die Sie nun wieder erneuern möchten, wäre es nicht sinnvoll, hier unnötig Mana zu verschwenden und gleich eine GROSSE HEILUNG zu zaubern – eine normale HEILUNG reicht in diesem Fall völlig aus. Das GEBET DER HEILUNG erfrischt gleich mehrere Mitglieder Ihrer Gruppe, kostet dementsprechend aber auch mehr Mana und hat eine längere Zauberzeit. Sinnvoll ist ein solcher Spruch meistens nur in kritischen Situationen, bei denen alle in der Gruppe moderaten Schaden erlitten haben und Sie als einziger Heiler fungieren. Wenn es einmal schnell gehen muss, kann der Priester noch auf die BLITZHEILUNG zurückgreifen. Die enorm kurze Zauberzeit schlägt sich dabei jedoch deutlich in den hohen Mana-Kosten nieder.
2. Heilung über Zeit (abgekürzt „HoT" für „Healing over Time"): Bei HoT-Zaubern wird dem Ziel über einen kurzen Zeitraum in bestimmten Intervallen jeweils eine geringe Menge Lebensenergie aufgefüllt. Der einzige HoT, den der Priester wirken kann, ist ERNEUERUNG. Er lohnt sich besonders in weniger brenzligen Situationen oder gleich zu Beginn eines Kampfes, indem man ihn auf die Brecher anwendet, die ja auf jeden Fall Schaden kassieren. Der Zauber wird sofort gewirkt und kann auch in Bewegung eingesetzt werden. Ein Tipp: Der Druide besitzt mehrere dieser Zauber. Kombinieren Sie ERNEUERUNG mit den HoT-Zaubern eines Druiden! Auf diese Weise wird kaum ein normaler Gegner so schnell Schaden anrichten können, dass er nicht sofort wieder ausgeglichen würde.
3. Absorbierende Schilde: Das MACHTWORT: SCHILD erlaubt es einem Spieler, eine bestimmte Menge an Schaden abzufangen und gefahrlos an sich abprallen zu lassen. Wenn diese Schadensmenge oder die Wirkungsdauer von 30 Sekunden überschritten wird, bricht der Schild zusammen. Paladine und Magier haben zwar auch eine ähnliche Art von Schutz, allerdings nicht in derart effektiver Form. Der Zauber ist besonders für kritische Situationen geeignet, beispielsweise wenn Sie sich aus einem gegnerverseuchten Gebiet zurückziehen. Fällt eines Ihrer Mitglieder zurück und hat nur noch sehr wenig Lebensenergie übrig, kann MACHTWORT: SCHILD somit schnell die Rettung in letzter Not sein. Bedenken Sie jedoch, dass der Zauber sehr viel Aggro erzeugt. Ein weiterer Nachteil: Hat ein Spieler das MACHTWORT: SCHILD erhalten, kann er den Zauber innerhalb der nächsten 30 Sekunden nicht noch einmal bekommen. Diese Zeitspanne lässt sich, wie bereits erwähnt, durch das Investieren von Talentpunkten in VERBESSERTES MACHTWORT: SCHILD um 15 Sekunden verkürzen.
4. Lebensentzug-Zauber sind

Der „heilige" Priester

Wenn Sie in erster Linie heilen und in Gruppen spielen wollen, sind Sie mit dieser Punkteverteilung gut beraten.

HEILIG-Talente (insgesamt 30 Punkte)

- **VERBESSERTE ERNEUERUNG – 5/5 Punkte**
- **MACHT DES GLAUBENS – 5/5 Punkte**
- **SPIRITUELLE HEILUNG – 5/5 Punkte**
- **FEINGEFÜHL – 5/5 Punkte**
- **VERBESSERTE HEILUNG – 5/5 Punkte**
- **VERBESSERTE BLITZHEILUNG – 2/2 Punkte**
- **VERBESSERTES GEBET DER HEILUNG – 2/2 Punkte**
- **GEIST DER ERLÖSUNG – 1/1 Punkte**

DISZIPLIN-Talente (insgesamt 21 Punkte)

- **UNBEZWINGBARER WILLE – 5/5 Punkte**
- **VERBESSERTES MACHTWORT: SCHILD – 3/3 Punkte**
- **VERBESSERTES MACHTWORT: SEELENSTÄRKE – 2/2 Punkte**
- **MENTALE BEWEGLICHKEIT – 5/5 Punkte**
- **MENTALE STÄRKE – 5/5 Punkte**
- **INNERER FOKUS – 1/1 Punkte**

eigentlich die Spezialität des Hexenmeisters, doch auch der Schattenpriester hat eine dieser Heilungsformen in seinem Sortiment. Wenn Sie sich in die SCHATTENGESTALT verwandeln, teilen Sie zwar wesentlich stärker aus, können Ihre üblichen Heilzauber aber nicht mehr einsetzen. Hier kommt VAMPIRUMARMUNG zum Einsatz, ein Zauber, den Sie ähnlich wie SCHATTENGESTALT erst im Talentbaum „Schatten" erwerben müssen. Er entzieht dem Ziel die Lebensenergie und führt sie Ihren Mitspielern zu, wobei dieser Effekt allerdings nicht allzu groß ist. Untote Priester haben noch den rassenspezifischen Zauber VERSCHLINGENDE SEUCHE, der auf die gleiche Weise benutzt wird, allerdings nur den Spieler selbst heilt.

Rassenwahl für Priester

Die Wahl der Rasse ist für Priester besonders wichtig, da jede von ihnen jeweils zwei spezielle Zauber mit sich bringt.

MENSCHEN

VERZWEIFELTES GEBET
Ab Level 10 bekommen Sie diesen Zauber, mit dem Sie sich jede halbe Stunde einmal selbst heilen können.

RÜCKKOPPLUNG
Der Priester verzaubert seine Waffe so, dass sie dem Gegner ein wenig Mana abzieht und für jeden abgezogenen Punkt etwas Schaden anrichtet.

ZWERGE

VERZWEIFELTES GEBET
Wie auch die Menschen bekommen Zwerge ab Level 10 diesen Zauber, mit dem sie sich selbst heilen können.

FURCHTBARRIERE
Mit diesem Zauber schützen Sie Ihr Ziel gegen einen einzigen Furchteffekt. Muss danach erneut gewirkt werden.

NACHTELFEN

STERNENSPLITTER
Ein weiterer Angriffszauber, der bei Ihrem Ziel für sechs Sekunden moderaten Schaden verursacht und nur wenig Aggro erzeugt.

ELUNES ANMUT
Dieser Schutzzauber verringert für drei Minuten den Schaden, der Ihnen durch Fernkampfwaffen zugefügt wird.

TROLLE

VERHEXUNG DER SCHWÄCHE
Dieser Fluch schwächt Ihren Gegner ab und vermindert den von ihm verursachten Schaden. Sie erhalten diesen Zauber ab Level 10.

SCHATTENGARDE
Der Priester wird von einem Schaden-Schild mit drei Aufladungen umgeben. Sind die verbraucht, muss der Schild erneut gezaubert werden.

UNTOTE

BERÜHRUNG DER SCHWÄCHE
Wenn Sie diesen Spruch wirken, trifft Ihr nächster Nahkampfangriff den Gegner zusätzlich mit ein wenig Schattenschaden. Außerdem wird Ihr Widersacher zusätzlich für eine gewisse Zeit geschwächt.

VERSCHLINGENDE SEUCHE
Untote Priester bekommen einen zusätzlichen DoT, der moderaten Schaden am Ziel wirkt. Sie werden durch den Schaden zusätzlich geheilt, können den Spruch jedoch nur alle drei Minuten wirken. Sie erhalten diesen Spruch ab Level 20.

PvP mit dem Priester

Faustregel: Nur ein Schattenpriester hat im Kampf Mann gegen Mann eine wirkliche Chance. Wenn Sie Ihre Prioritäten auf die Heilig-Talente gelegt haben, halten Sie sich besser an Gruppen oder Schlachtzüge und meiden Sie die Battlegrounds – es sei denn, Sie spielen in einer eingespielten Truppe und halten sich bei den Kämpfen im Hintergrund.
Setzen Sie bei Kämpfen vermehrt auf Ihre „Crowd Control"-Fähigkeiten wie den PSYCHISCHEN SCHREI. Vergessen Sie allerdings nicht, dass sich jedes Mal, wenn Sie eine solche Attacke auf denselben Gegner wirken, der Effekt abschwächt oder verkürzt. Bevor Sie sich überhaupt in einen Kampf stürzen, sollten Sie nicht vergessen, MACHTWORT: SEELENSTÄRKE und INNERES FEUER auf sich selbst zu wirken. Besonders den Rüstungsbonus des INNEREN FEUERs können Sie gut gebrauchen.

Halten Sie Ihren Gegner so weit wie möglich auf Abstand, lassen Sie ihn auf keinen Fall nahe an sich herankommen. Laufen Sie im Zweifelsfall einfach ein wenig von ihm weg – das ist nicht Feigheit, sondern Taktik. Setzen Sie ihm währenddessen mit SCHATTENWORT: SCHMERZ zu. Wenn Sie genügend Zeit haben, sollten Sie auch nochmals GEDANKENSCHLAG wirken – allerdings nur, wenn der Gegner dadurch nicht zu dicht an Sie herankommt. Ist ein Kampf nicht mehr zu gewinnen, setzen Sie Ihr MACHTWORT: SCHILD auf sich selbst und versuchen Sie per PSYCHISCHER SCHREI den Gegner noch einmal handlungsunfähig zu machen. Das sollte Ihnen genug Zeit verschaffen, um vorerst ein wenig Abstand zu gewinnen oder gar zu flüchten.

Der Schattenpriester

Dieser Talentbaum spricht alle Priester an, die sich auf das Solospiel oder PvP-Kämpfe konzentrieren wollen.

DISZIPLIN-Talente (insgesamt 15 Punkte)

- UNBEZWINGBARER WILLE – 5/5 Punkte
- VERBESSERTES MACHTWORT: SCHILD – 3/3 Punkte
- VERBESSERTES MACHTWORT: SEELENSTÄRKE – 2/2 Punkte
- MENTALE BEWEGLICHKEIT – 5/5 Punkte

SCHATTEN-Talente (insgesamt 36 Punkte)

- BLACKOUT – 5/5 Punkte
- VERBESSERTES SCHATTENWORT: SCHMERZ – 2/2 Punkte
- VERBESSERTER PSYCHISCHER SCHREI – 2/2 Punkte
- SCHATTENFOKUS – 5/5 Punkte
- VERBESSERTER GEDANKENSCHLAG – 5/5 Punkte
- GEDANKENSCHINDEN – 1/1 Punkte
- SCHATTENREICHWEITE – 3/3 Punkte
- STILLE – 1/1 Punkte
- SCHATTENWIRKEN – 5/5 Punkte
- VAMPIRUMARMUNG – 1/1 Punkte
- DUNKELHEIT – 5/5 Punkte
- SCHATTENGESTALT – 1/1 Punkte

dennoch sind Magier und Schurken dafür deutlich geeigneter, sodass der Priester bestenfalls als unterstützender „Damage Dealer" eingesetzt werden kann. Deshalb lautet die Devise: Sparen Sie sich Ihr Mana lieber fürs Heilen auf. Ausnahmen von dieser Regel gibt es nur, wenn weitere heilfähige Klassen in Ihrer Gruppe mitspielen, beispielsweise ein Druide. Sprechen Sie sich vor Beginn des Kampfes also mit Ihren Leuten ab, wer wann wen heilt (mehr dazu im Absatz „So heilen Sie richtig"). Vor dem Beginn einer Quest oder Instanzen versorgen Sie alle Gruppenmitglieder mit Ihrem Ausdauer-Buff MACHTWORT: SEELENSTÄRKE. Wirken Sie diesen Zauber zunächst auf sich selbst und anschließend auf Ihre Mitspieler – so wissen Sie immer, wann der Zauber erneuert werden muss. Verwenden Sie anfangs stets leichtere Zauber wie SCHATTENWORT: SCHMERZ oder, wenn es um Heilung geht, ERNEUERUNG. So vermeiden Sie es, zu Beginn des Kampfes Aufmerksamkeit auf sich zu lenken. Spezielle Talente wie FEINFGEFÜHL verringern zusätzlich die Aggro, welche Sie mit Ihren Aktionen erzeugen. Haben Sie dennoch die Gegnermeute am Hals, bleibt Ihnen noch eine letzte Möglichkeit, sie wieder loszuwerden: Wirken Sie schnell VERBLASSEN. Dadurch reduzieren Sie mit einem Schlag einen Großteil Ihrer aufgebauten Aggro bei den Monstern, was meist ausreicht, damit diese von Ihnen ablassen. Allerdings sollten die Gegner dann zügig von Ihrer Gruppe ausgeschaltet werden, da die Aggro nach kurzer Zeit zurückkehrt und sich eventuell noch verstärkt. Bleiben Sie im Falle eines Angriffs durch ein Monster IMMER stehen und laufen Sie nicht vom Gegner weg. Anderenfalls ist es für den Brecher Ihrer Gruppe bedeutend schwieriger, die Aufmerksamkeit des Gegners von Ihnen abzuwenden. Wirken Sie während dieser Zeit nach Möglichkeit auch keine starken Zauber wie das MACHTWORT: SCHILD, da so nur noch mehr Aggro aufgebaut wird – ein Teufelskreis. Erst wenn die Lebensenergie des Gegners zur Hälfte abgezogen wurde und Sie sicher sind, dass Ihre Gruppenmitglieder keiner stärkeren Heilung mehr bedürfen, können Sie sich wieder in das Kampfgeschehen einmischen. Schlagen Sie jedoch nicht mit Ihren starken Zaubern zu, sondern legen Sie das SCHATTENWORT: SCHMERZ auf den Gegner und unterstützen Sie so Ihre Mitspieler. Halten Sie sich für den Notfall stets eine Mana-Reserve zum Heilen und Verteidigen parat.

So heilen Sie richtig, Teil 1

Wie bereits erwähnt, besteht die wichtigste Aufgabe des Priesters schlichtweg darin, andere Mitspieler zu heilen. Das klingt simpel, ist aber tatsächlich eine anspruchsvolle Herausforderung. Wir können für Sie nur die Grundtaktik des Heilens veranschaulichen, denn die Feinheiten müssen Sie Ihrem Spielstil jeweils individuell anpassen. Man unterscheidet zwischen vier Varianten der Heilungsmagie:
1. Einfache Heilzauber: Diese Zaubersprüche heilen eine bestimmte Anzahl von Lebenspunkten auf einen Schlag, benötigen aber eine längere Aufladezeit. Der Priester verfügt über fünf Heilsprüche, die in diese Kategorie einzuordnen sind: GERINGE HEILUNG, HEILUNG, GROSSE

Weg bis nach oben frei und folgen Sie dem Weg weiter, um in einer Nische der Riesenranke Razorlash gegenüberzutreten. Er ist nicht sonderlich stark und besitzt auch keine speziellen Fähigkeiten, weshalb er einfach zu besiegen ist. Allerdings hinterlässt er Ihnen einen von zwei guten Gegenständen: Stoffschuhe (50 Rüstung, +12 Intelligenz, +12 Willenskraft, +12 Natur-Resistenz) und eine Schulterrüstung aus Leder (111 Rüstung, +16 Beweglichkeit, +10 Ausdauer, +10 Natur-Resistenz). Anschließend geht es den Gang weiter in Richtung Osten. Irgendwo in den Gängen sollten Sie auch den fünften und damit letzten Kahn aufspüren, dessen Ableben die Quest „Die Anweisung des Pariahs" vollendet.

4. Noxxion

Im nördlichen Teil der orangefarbenen Höhlen ist Noxxion Ihr nächstes Ziel. In seiner Höhle stehen einige Gruppen von Maden, die sich mit flächendeckenden Zaubern recht einfach ausschalten lassen. Jetzt ist Noxxion selbst an der Reihe. Er ist ein harter Brocken, da er sich während des Kampfes in acht kleinere Ableger teilt, die Sie jedes Mal komplett vernichten müssen. Leider ist die Wahrscheinlichkeit, dass die acht Ableger auf Ihre Heiler oder Magier umspringen und diese attackieren, sehr hoch. Krieger haben es dementsprechend schwer, die Aggro zu halten. Sobald Sie alle acht der kleineren Spawns besiegt haben, erscheint Noxxion wieder in seiner ursprünglichen Form und kann angegriffen werden. Sie müssen diesen Vorgang ungefähr drei bis vier Mal wiederholen, ehe Sie Noxxion endgültig besiegen können. Er hinterlässt Ihnen zur Belohnung den zweiten Teil des Cerebrian-Zepters. Außerdem können Sie den einen oder anderen guten Gegenstand abgreifen: In Noxxions Repertoire gibt es unter anderem eine Kette (+10 Natur-Resistenz, vernichtet einen Gift-Effekt) und einen Zauberstab (50 Schaden pro Sekunde, +7 Ausdauer, +5 Natur-Resistenz). In den orangenen Höhlen finden Sie auch die Ranken, die Sie für die Quest „Vyletongue-Verderbnis" säubern sollen. Jedesmal, wenn Sie nun eine Pflanze mit dem Wasser aus der Phiole übergießen, erscheinen ein oder mehrere Noxxion-Elementare, die relativ hart zu bekämpfen sind. Daher immer mit vollem Mana und Lebenspunkten angreifen!

5. Celebras

Machen Sie sich nun zurück auf den Weg zu Celebras, dem Verfluchten (5). Er steht im südwestlichen Teil auf einer kleinen Insel und ist eigentlich nicht zu übersehen, nicht zuletzt wegen seiner vier großen Baumwächter. Greifen Sie diese auch zuerst an, um Celebras selbst kümmern Sie sich anschließend. Er kann weitere Baumwächter herbeibeschwören, die dann für ihn kämpfen, ergo sollten Sie sich beeilen. Konzentrieren Sie Ihre Angriffe auf Celebras selbst und lassen Sie die neu beschworenen Wächter außen vor. Sobald Celebras gefallen ist, sind auch seine Helfer besiegt. Eine weitere Fähigkeit des Verfluchten ist, sich zu heilen und mächtige Angriffszauber zu wirken. Unterbrechen Sie so oft es geht seine Zauber, beispielsweise mit der Schildblock-Attacke des Kriegers oder mit dem Erdschock des Schamanen - so unterbinden Sie seine Heilversuche. Nachdem Ihr Gegner endgültig besiegt ist, erscheint dessen Geist. Die Belohnung für den toten, verfluchten Celebras ist beachtlich: Neben einer recht guten Faustwaffe und einem Cape (37 Rüstung, +12 Ausdauer, +10 Naturresistenz) gibt es eine hohe Chance auf einen tollen Leder-Helm (122 Rüstung, +7 Ausdauer, +25 Intelligenz, +8 Willenskraft), der ideal für Druiden geeignet ist. Sprechen Sie anschließend mit dem Geist von Celebras. Er gibt Ihnen die Aufgabe, seinem Ritual beizuwohnen, in dem er die beiden Zepter-Teile, die Sie zuvor von Lord Vyletongue und Noxxion erbeutet haben, zusammenfügt. Ist das geschafft, erhalten Sie von ihm das zusammengesetzte Zepter, mit dem Sie das Portal zum zweiten Teil der Instanz öffnen können. Alternativ können Sie hier auch einfach den Wasserfall herunterspringen, allerdings sollte man vorher erst die vorhandenen Quests lösen und sich die Hauptquest besorgen. Damit hätten Sie den „leichten" Abschnitt von Maraudon erledigt.

Der zweite Teil

Diesen Bereich der Instanz betreten Sie eigentlich nur, wenn Sie die letzte Quest „Verderbnis von Erde und Samenkorn" lösen wollen oder ein paar gute Gegenstände abgreifen möchten. Allerdings wird Ihnen die Aufgabe nicht gerade leicht gemacht: In den engen Gängen bekommen Sie es immer wieder mit starken Gegnern wie beispielsweise Elementaren zu tun, außerdem patrouillieren viele Gegner. Um die Instanz abzuschließen, müssen Sie Prinzessin Theradras vernichten. Es gibt in den Höhlen aber noch drei weitere Zwischenbosse, derer Sie sich unbedingt annehmen sollten - diese droppen mehrere gute Gegenstände.

6. Tüftler Gizlock der Goblin

Mit dem Zepter können Sie ein Portal direkt in den zweiten Teil der Instanz öffnen. Gehen Sie dazu zu der Stelle, an der der erste Khan steht - dort befindet sich eine Vorrichtung im Boden, die zusammen mit dem

Maraudon

In den Steppen von Desolace liegt die Instanz Maraudon. Spieler ab Level 48 können sich in diesen Tempel wagen.

Maraudon ist die erste umfangreichere Instanz für jeden ab Level 48 und eignet sich auch noch für Spieler bis Level 56. Besonders lohnenswert ist sie für diejenigen, die es lediglich auf gute Gegenstände abgesehen haben, da so genannte „Bossruns" in kurzer Zeit zu bewältigen sind. Eine ausgewogene und gut eingespielte Gruppe benötigt ungefähr sieben bis acht Stunden, um die Instanz komplett zu lösen.

Maraudon dauert deswegen länger als andere Instanzen, weil der Dungeon in zwei Abschnitte unterteilt ist: Einen vorderen Eingangsbereich mit vielen Questaufgaben und kleineren Boss-Monstern sowie den hinteren Bereich, in dem Sie die Hauptquest lösen und auf sehr viele Boss-Gegner auf kleinstem Raum treffen. Des Weiteren ist der Eingangsbereich noch mal in zwei getrennte Abschnitte geteilt, welche man jeweils über ein eigenes Instanz-Portal betritt und die am Ende nahtlos in den zweiten Teil der Instanz übergehen. Es lohnt sich aber nicht, den zweiten Bereich zu betreten, solange Sie nicht den ersten durch das Lösen der Quest „Legenden von Maraudon" erfolgreich beendet haben.

Ihre Gruppe sollten Sie auf Fernkämpfer auslegen, da Ihre Gegner Nahkämpfer durch flächendeckende Zauber und Attacken enorm schwächen. Vergessen Sie aber nicht, dass zumindest ein Brecher dabei sein sollte. Da einige Gegner Ihre Nahkämpfer mit Zaubersprüchen wie „Furcht" kurzzeitig kampfunfähig machen können, ist es dennoch sinnvoll, noch einen „Ersatz-Brecher" mit in der Gruppe zu haben - gut geeignet für diesen Job sind beispielsweise Paladine oder auch Schamanen. Dieser kann gleich auch noch mit seinen Totems die Vergiftungen der anderen Gruppenmitglieder neutralisieren, das viele Gegner bevorzugt einsetzen. Ihre Widersacher in Maraudon setzen sich aus kleineren Gruppen von Hydras, Fleischfressende-Pflanzen, Schleim- und Steinelementaren sowie Basilisken zusammen.

Die Quests

Insgesamt gilt es sieben Aufgaben zu lösen, die jeweils für Horde und Allianz verfügbar sind. Die Quest „Schattensplitter-Fragmente" erhalten Spieler der Allianz von Erzmagier Tervosh in den Marschen von Dustwallow. Spielen Sie auf Seiten der Horde, statten Sie Uthel'Nay, einem Magiertrainer in Orgrimmar, einen Besuch ab. „Vyletongue-Verderbnis" erhalten Sie jeweils an Ihrem Stützpunkt in Desolace, also Shadowprey oder Nijels Spitze. Die Aufgabe „Dunkles Böses" bekommen Sie von der Untoten Willow, die ihr Häuschen zusammen mit einem Goblin mitten in Desolace hat. Um die Quest „Die Anweisung des Pariahs" annehmen zu können, müssen Sie einen Zentaure suchen, der in einer Schlucht im Süden von Desolace patrouilliert und ein Ausrufezeichen über dem Kopf hat. Eine weitere Aufgabe erhalten Sie von Cavindra, in der orangefarbenen Kristallhöhle vor der Instanz. Die Hauptquest „Verderbnis von Erde und Samenkorn" erhalten Sie wieder jeweils in den Stützpunkten Ihrer Fraktion in Desolace.

Die Höhlen

Bevor es in die eigentliche Instanz geht, müssen Sie ein weit verzweigtes Höhlensystem passieren. Ganz am Anfang dieser Höhlen steht der erste Kahn, den Sie für die Quest „Die Anweisung des Pariah" töten müssen. Um ihm überhaupt Schaden zufügen zu können, müssen Sie das Amulett, welches Sie von dem Zentauren aus Desolace erhalten haben, per Rechtsklick auf den Khan anwenden - erst dann ist er verwundbar. Gleiches gilt für alle weiteren Kahns, denen Sie in Maraudon noch begegnen werden. Der eigentliche Kampf ist nicht sonderlich schwierig, da der Gegner über keine besonderen Fähigkeiten oder Stärken verfügt.

Gehen Sie nun weiter, bis Sie an eine Abzweigung kommen, welche die Höhlen in den orangefarbenen und lilafarbenen Abschnitt unterteilt. Gehen Sie zunächst in die orangefarbenen Kristallhöhlen. Dort befindet sich der zweite Kahn, den Sie, wie schon den ersten, mit Leichtigkeit besiegen sollten. Ist er nicht da, müssen Sie etwas warten, da eine andere Gruppe ihn wahrscheinlich schon erledigt hat.

In der orangefarbenen Kristallhöhle befindet sich Cavindra, von der Sie eine der wichtigsten Quests für Maraudon erhalten: „Legenden von Maraudon". Wenn Sie diese Quest nicht beenden, werden Sie den zweiten Teil nicht lösen können. Sobald Sie die Aufgabe angenommen

haben, geht es zum orangefarbenen Kristallbrunnen, der sich in unmittelbarer Nähe befindet. Dort füllen Sie die Phiole für die Quest „Vyletongue-Verderbnis" mit Wasser. Anschließend geht es wieder aus den orangenen Kristallhöhlen raus und dafür weiter in den lila Bereich. In der Nähe des Instanz-Portals steht ein weiterer Kahn, den Sie ausschalten müssen. Außerdem hinterlassen die Schattensplitter Golems, die sich ebenfalls in diesem Abschnitt aufhalten, die Schattensplitter-Fragmente für die gleichnamige Quest. Jetzt können Sie die Instanz endlich durch das Portal in den lila Höhlen betreten. Alternativ ist es auch möglich, den orangefarbenen Eingang zu nutzen. Wir empfehlen aber dringend den lilafarbenen, da Sie innerhalb der Instanz trotzdem noch den orangenen Teil erreichen können - umgekehrt geht das aber nicht. So sparen Sie sich einen unnötigen Umweg.

1. Lord Vylentongue

Die ersten Gegner, die sich Ihnen hinter dem Portal in den Weg stellen, sind kleinere Gruppen, bestehend aus Elite-Satyren und einigen kleineren Nicht-Elite-Helfern. Ihre Brecher kümmern sich um die Elite-Gegner und versuchen, deren Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen, während der Rest der Gruppe mit Flächenzaubern die Feinde ausschaltet. An dieser Stelle wird es zum ersten Mal wichtig, dass Sie „entgiftende" Klassen dabei haben, da die Satyren starke Giftzauber wirken. Die Satyren hinterlassen die Kristalle, die Sie für die Aufgabe „Dunkles Böses" benötigen. Allerdings bekommen Sie die gesuchten Kristall-Steine bei nahezu jedem Gegner in der gesamten Instanz, sodass am Ende von Maraudon jedes Ihrer Gruppenmitglieder genügend davon gefunden haben sollte. Bahnen Sie sich nun den Weg nach Westen. In diesen Gängem patrouilliert auch der vierte Kahn, den Sie wie üblich beschrieben erledigen müssen. Nach kurzer Zeit treffen Sie auf Lord Vyletongue (1), dem ersten Boss der Instanz. Ein schmaler Weg führt in seine Kammer. Vorsicht: Hier warten bereits zwei unsichtbare Wachen, von denen Sie sich nicht in Vyletongues Kammer drängen lassen dürfen. Schalten Sie diese zuerst aus! Nachdem das getan ist, geht es dem Lord persönlich an den Kragen. Er wird ebenfalls von zwei Helfern bewacht, deshalb muss der Krieger die Aufmerksamkeit aller drei Gegner auf sich ziehen - lassen Sie ihm dazu ein paar Sekunden Zeit. Ihre „Damage Dealer", also die Klassen, die den meisten Schaden anrichten können, kümmern sich dann erst um die zwei Wachen. Anschließend sollte die Gruppe keine große Mühe haben, Vyletongue den Garaus zu machen. Er selbst verfügt, abgesehen von einer Menge Lebenspunkte, über keine besonderen Spezialfähigkeiten, hinterlässt dafür aber einige gute Gegenstände wie beispielsweise die eine Hose für Jäger (Schwere Rüstung, 263 Rüstung, +20 Beweglichkeit, +9 Intelligenz, erhöht Ihre Fähigkeiten mit dem Bogen um 4) oder ein Schwert (32,8 Schaden pro Sekunde, vergiftet das Ziel und fügt alle 2 Sekunden 8 Naturschadenspunkte zu). Außerdem finden Sie bei ihm den ersten Teil des Celebrian-Zepters, welche Sie für die Quest „Legenden von Maraudon" benötigen.

2. Meshlok

Gehen Sie weiter in Richtung Westen. In den nächsten Gängen lauern Elite-Schleime, welche über extrem starke Giftzauber verfügen. Legen Sie sich deshalb immer nur mit einem Gegner gleichzeitig an. Nahkämpfer halten sich von den extrem langsamen Schleimen besser ganz fern und greifen, wenn möglich, ebenfalls auf Fernkampfwaffen zurück. In den Nahkampf sollten Sie nur dann gehen, wenn Sie den finalen Schlag ausführen wollen. Um Ihre Siegeschancen zu maximieren, wäre es zusätzlich hilfreich, wenn Sie die Schleime verlangsamen oder gar ganz zum Stillstand bringen können, beispielsweise durch die Frostfalle des Jägers, Eis-Magie von Magiern oder Frostshocks von Schamanen.

Verlassen Sie nun die tückische Grotte und gehen Sie in Richtung Norden. Dort kommen Sie an eine Klippe, können aber gefahrlos über Vorsprünge runterhüpfen. Versichern Sie sich vorher, dass Sie alle Quests in diesem Teil erledigt haben - Sie können den kleinen Wasserfall nicht mehr hochklettern. Haben Sie etwas vergessen, müssen Sie diesen Teil der Instanz wieder durch das lilafarbene Portal betreten.

Mit etwas Glück treffen Sie im unteren Bereich auf Meshlok (2), der nur sehr selten in der Instanz auftaucht. Gehören Sie zu den Glücklichen, sollten Sie ihn unbedingt niederstrecken, denn es winken neben einem Helm der schweren Rüstungs-Klasse (249 Rüstung, +18 Ausdauer, +10 Naturresistenz, erhöht Ihre Angriffs-Stärke um 36), einer für Priester sehr interessanten Stoff-Brustrüstung (73 Rüstung, erhöht den durch Heilige-Angriffszauber angerichteten Schaden um 29, regeneriert 8 Manapunkte alle 5 Sekunden) auch eine gute Leder-Brustrüstung (148 Rüstung, +25 Beweglichkeit, +10 Ausdauer).

3. Razorlash

Folgen Sie dem Weg Richtung Norden, um die Giftfälle zu erreichen. Kämpfen Sie sich den Zepter das Portal öffnet. Im ersten Teil der Instanz treffen Sie auf mehrere Hydras. Obwohl es sich dabei um keine Boss-Gegner handelt, sind sie ungewöhnlich stark. Sie können Flächenzauber wirken, die dann Ihrer ganzen Gruppe schaden, weshalb Sie den Nahkampf möglichst vermeiden sollten. Außerdem können die Hydras Sie einige Meter zurückwerfen. Achten Sie also darauf, dass hinter Ihnen keine weiteren Gegner stehen.

Die nun folgenden Höhlen werden vorwiegend von Schlangen, Sauriern und Elementaren bewohnt. Zusätzlich sind dort noch einige Patrouillen unterwegs, auf die Sie stets achten müssen.

Zwischenboss Gizlock ist relativ einfach zu besiegen und nur als Aufwärmrunde für den Endboss gedacht. Seine stärkste Attacke ist der Feueratem, der Flächenschaden anrichtet. Deshalb wieder das übliche Spiel: Nur der Brecher geht in den Nahkampf, der Rest bleibt so weit wie möglich zurück. Am Ende des Kampfes haben Sie gute Chancen, ein Schild (1835 Rüstung, +5 Ausdauer, +10 Intelligenz, regeneriert 4 Mana alle 5 Sekunden), ein Einhand-Schwert (35,2 Sekunden pro Sekunde, +6 Intelligenz, verbessert die Chance, mit einem Zauber einen kritischen Schlag zu wirken, um 1 Prozent) oder ein Gewehr (27,4 Schaden pro Sekunde, +5 Arkane Resistenz, erhöht die Angriffs-Stärke um 19) zu bergen.

7. Erdrutsch

Der Bossgegner Erdrutsch steht auf einem Plateau, dessen Zugang von fünf Bergriesen bewacht wird. Locken Sie möglichst nur einen Gegner an und stellen Sie sich auf einen harten Kampf ein: Die Bergriesen teilen viel Schaden aus und können noch besser einstecken. Nachdem die fünf Wächter ausgeschaltet sind, widmen Sie sich Erdrutsch. Er hat grundsätzlich die gleichen Fähigkeiten wie seine Bewacher, kann Sie allerdings etwas weiter wegschleudern und beschwört ab und zu einen Fels-Elementargeist. Sie sollten Ihre Attacken auf Erdrutsch konzentrieren, denn nachdem er besiegt ist, zerfallen seine Helfer von allein zu Staub. Zur Belohnung erhalten Sie mit hoher Wahrscheinlichkeit einen Stein, den Sie in der Nebenhand führen (+10 Intelligenz, +10 Willenskraft, +10 Arkane-Resistenz), einen Einhand-Kolben für Schamanen, Plattenhelm (683 Rüstung, +10 Naturresistenz, erhöht Ihren Defensiv-Wert um 10) oder Handschuhe der schweren Rüstungsklasse.

8. Rotgrip

Ihr nächster Gegner ist das Krokodil Rotgrip. Er befindet sich im südöstlichsten Teil von ganz Maraudon. Unter Umständen ist er schwer zu entdecken, da er unter der Wasseroberfläche schwimmt. Rotgrip verfügt über keine besonderen Fähigkeiten und kann wie jeder andere Gegner behandelt werden. Allerdings könnte sich der Kampf etwas hinziehen, da er jede Menge Schaden einsteckt. Nachdem Sie ihn besiegt haben, winkt unter anderem eine Zwei-Hand-Axt (45,8 Schaden pro Sekunde, Chance beim Treffer: Verwundet das Ziel und fügt ihm 230 Schadenspunkte über 30 Sekunden zu) sowie ein Paar Lederschuhe (105 Rüstung, +20 Beweglichkeit, +5 Ausdauer, +5 Naturresistenz) und exzellente Stoffschultern.

9. Prinzessin Theradras

Um die Instanz endgültig abzuschließen, müssen Sie Prinzessin Theradras ausschalten. Das Biest ist ein harter Gegner, den nur eine sehr gut eingespielte Gruppe besiegen kann. Theradras geht bevorzugt in den Nahkampf, kann aber auch gefährliche Zauber wirken - beispielweise Furcht, mit dem sie Spieler in der Nähe in die Flucht jagt. Für diesen Fall sollte ein Ersatz-Brecher zur Verfügung stehen, der natürlich vorher auf Distanz bleiben muss - das Gleiche gilt selbstverständlich auch für die „Damage Dealer" Ihrer Gruppe. Zusätzlich dazu besitzt Theradras einen Flächenzauber, der jeden in der Nähe stückchenweise zurückschleudert und das Wirken von Zaubern unterbindet. Priester und Druiden sollten deshalb dauerhaft mit ihren „Heal over Time"-Zaubern wie beispielsweise der „Erneuerung" arbeiten und weit weg stehen. Eine weitere Spezial-Attacke der Prinzessin sind Steine, die sie auf ihre Gegner schleudert und damit Zauber oder Ähnliches unterbricht. Der Kampf kann aufgrund der vielen Lebenspunkte von Prinzessin Theradras einige Minuten dauern. Theradras fügt des Weiteren mit einigen Attacken sofort großen Schaden zu, worauf Ihre Heiler schnell reagieren müssen. Sterben Ihre Brecher, ist der Kampf so gut wie verloren. Sobald Theradras gefallen ist, sprechen Sie mit dem Geist und haben damit die Quest „Verderbnis von Erde und Samenkorn" gelöst und die Instanz erfolgreich gemeistert. Es lohnt sich, Prinzessin Theradras mehrmals zu töten, denn die Gegenstände, die sie hinterlässt, sind auch mit Lvl 60 noch zu gebrauchen: „Das Auge von Theradras" (63 Rüstung, +13 Ausdauer, +20 Intelligenz, +11 Willenskraft), einen Dolch (35,9 Schaden pro Sekunde, +11 Intelligenz, regeneriert alle 5 Sekunden 2 Mana-Punkte), sowie eine für Zauber-Klassen sehr lohnenswerte Kette (+10 Ausdauer, +10 Intelligenz, +6 Willenskraft).

Der versunkene Tempel

Diese Instanz, auch „Tempel von Atal'Hakkar" genannt, ist wirklich ideal, um sich mit hochwertiger Ausrüstung einzudecken.

Der von Drachen bevölkerte Tempel besteht aus zwei Stockwerken, über denen jeweils eine zusätzliche Ebene mit Rundwegen und Balkonen liegt. Aufgrund seiner zahlreichen Treppen und Seitengänge ist der Tempel für viele Spieler ein einziger Irrgarten, dank des kompakten Aufbaus eignet er sich aber sehr gut für Beutezüge. Die Anforderungen an den Spieler sind hoch: Unter Stufe 50 sollten Sie einen Bogen um diese Instanz machen, erst eine Fünfergruppe aus Level-53-Charakteren (besser noch höher) hat hier eine Chance. Sie werden auf jeden Fall die drei Grundklassen (Magier, Krieger und Priester) benötigen; Paladine sind dank ihrer Magie gegen Untote ebenfalls eine gute Wahl. Wer Lederverarbeitung betreibt, findet jede Menge häutbarer Gegner in der Instanz. Nur wenige Quests sind im Tempel zu lösen, doch dafür kann man von den Bossgegnern überdurchschnittlich viele, teils enorm gute Gegenstände absahnen – da ist für jede Klasse etwas dabei.

Vor der Instanz

Die für die Allianz-Quest „Im Tempel von Atal'Hakkar" benötigten Atal'ai-Tafeln finden Sie bereits auf dem sehr linearen Weg durch den nicht-instanzierten Bereich. Horde-Spieler bekommen die Hakkar-Fetische für „Der Tempel von Atal'Hakkar" von den meisten Gegnern in und vor der Instanz. Für die Allianz-Quest „Der Dunst des Bösen" und das Horde-Pendant „Zapper Treibstoff" sollen Sie jeweils fünf Proben Atalai-Dunst sammeln. Auch diese werden von den Gegnern im Tempel gedroppt.

A. Die Eingangshalle

Im ersten Raum der Instanz gibt es vier mögliche Wege. Wählen Sie zunächst den zweiten Pfad von links (siehe Extrakasten auf unserer Karte) und folgen Sie ihm bis zu den zwei Treppen, von denen eine nach oben und eine nach unten führt. Wählen Sie zunächst die Stufen nach unten. Sie erreichen die Halle der Schlangen (B).

B. Halle der Schlangen

Sie befinden sich auf einem kreisförmigen Gang mit mehreren Seitenarmen. Hier patrouilliert auch meistens ein Mini-Boss namens „Brut von Hakkar" (1), der leicht zu besiegen ist und sehr oft ein Paar blaue Lederstiefel (104 Rüstung, +5 Stärke, +12 Ausdauer, +15 Willenskraft) droppt.
Kämpfen Sie den Gang nun komplett von allen Gegnern frei. Auf den Balkonen, die Sie über die Seitenarme erreichen, steht jeweils eine von sechs Schlangenstatuen. Diese müssen in folgender Reihenfolge aktiviert werden: Süden, Norden, Südwesten, Südosten, Nordwesten, Nordosten (beachten Sie die Markierungen auf unserer Karte). Nun erscheinen unten im Wasserbecken eine große Statue sowie der Boss Atal'alarion (2). Gehen Sie auf dem Rundgang bis über die Treppe und springen Sie dort vorsichtig herunter. Lassen Sie den Tank Ihrer Gruppe sicherheitshalber vorgehen, damit er die Aggro der unten wartenden Gegner abfängt.

C. Die Grube der Weigerung

Vor der Treppe steht der Altar von Hakkar, in den Sie das Item aus der Aufgabe „In die Tiefen" einsetzen und somit die Quest beenden können. Versuchen Sie, einige der Gegner bei Atal'alarion von ihm wegzulocken, bevor Sie ihn angreifen. Vernichten Sie ihn anschließend, um möglicherweise einen Plattenrüstung-Gürtel (302 Rüstung, +18 Stärke, +8 Ausdauer) oder eine blaue Schusswaffe (44,2 Schaden pro Sekunde, +15 Stärke, +18 Ausdauer) zu bekommen. Für die Quest „Das Geheimnis des Kreises" müssen Sie lediglich die Schlangenstatue in der Mitte des Wasserbeckens benutzen. Sie bekommen daraufhin eine Urne, in der sich drei grüne Items befinden. Nun können Sie über den nördlichen Weg beim Altar wieder die Eingangshalle (A) aufsuchen.

D. Die Halle der Verfluchten

Wählen Sie nun abermals den zweiten Weg von links (folgen Sie wie bei Punkt A erneut dem gelben Pfeil), doch nehmen Sie diesmal die Treppe nach oben. Sie gelangen in einen kleinen Zwischenraum, von dem rechts ein Weg auf einen Balkon führt, wo Sie auf einen Troll-Magier stoßen. Diesen sowie fünf weitere Troll-Minibosse gilt es nun zu vernichten. Sie erreichen die anderen Trolle (beachten Sie die Markierungen auf unserer Karte), indem Sie wieder in den kleinen Zwischenraum zurück- und eine Treppe weiter hochgehen, dort dem Rundgang folgen und dann jeweils die Seitenwege und Treppen benutzen. Wenn alle sechs

Uldaman

Diese Instanz, eine Grabungsstätte der Zwerge, finden Sie im Ödland der östlichen Königreiche. Hier gibt es viele Quests zu lösen.

In Uldaman haben Horde- und Allianzspieler eine Menge zu tun: Neben Unmengen an Quests (Level 36 bis 45) wartet hier vor allem ein kniffliger Endboss auf Sie, der ein gutes Gruppenspiel erfordert. Für einige Quests werden Sie die Instanz kurzzeitig verlassen und einen NPC aufsuchen müssen. Unter Level 40 grenzt Uldaman an Selbstmord – erst mit einer gut eingespielten Fünfer-Gruppe ab Level 43 haben Sie hier eine wirkliche Chance. Für den Endboss werden Sie einen guten Tank benötigen, der mindestens Level 45 erreicht haben sollte. Auch ein Magier gehört in die Gruppe. Der Lohn für Ihre Mühen: viele gelöste Quests, massenweise Erfahrungspunkte und tolle Gegenstände. Dafür gibt es in Uldaman – für eine Instanz ungewöhnlich – nur wenige wirklich gute Items von Bossgegnern zu ergattern. An Widersachern treffen Sie auf viele Zwerge, Troggs und Steingolems. Ab der Mitte der Instanz stoßen Sie auch gelegentlich auf größere Gruppen von Skorpionen (nicht-elite), die sich leicht mit Flächenzaubern wie Blizzard ausschalten lassen.
Es gibt auch einen Hintereingang (PC-Games-Karte: P39) für diese Instanz. Er ermöglicht einen Quereinstieg mitten in den Dungeon sowie unkomplizierte Bossruns. Achtung: Das Tor wird von einem kräftigen Steingolem (Level 42 Elite) bewacht.

Vor der Instanz

Unsere Lösung beginnt beim Haupteingang (siehe Karte). Bevor man das Instanz-Portal in Grabung eins (A) betritt, kann man schon mehrere Aufgaben erledigen:
Beide Fraktionen bekommen die Kraftsteine für eine gleichnamige Quest bei den Darkiron-Zwergen, während Hordespieler die Pilze für „Reagenzsuche in Uldaman" überall vor und in der Instanz finden. Auch die Urnen, die Sie für die Allianz-Aufgabe „Agmonds Schicksal" einsammeln müssen, sind bereits im Eingangsbereich verstreut. Für die Allianz-Questreihe „Ein Hoffnungsschimmer" müssen Sie mit Hammertoe Gretz (1) sprechen. Er wird Sie bitten, ihm sein Amulett zu beschaffen. Magregan Deepshadow (2) hat das Item in Besitz. Die Schrifttafel von Ryun'eh für die Quest „Lösung der Verdammnis" beider Fraktionen liegt in einer Truhe in der versiegelten Halle (B). Wer die Besitztümer von Krom Stoutarm für die Allianz-Quest „Wiederbeschaffung der Schätze" bergen möchte, wird in der nördlichen Bankenhalle (C) fündig. Hordespieler haben eine annähernd identische gleichnamige Quest zu lösen – Sie finden die gesuchten Schätze in der südlichen Bankenhalle (D). Meistens wird schon früh eine Halskette von einem zufälligen Gegner gedroppt. Bringen Sie diese als Allianzspieler zu Talvash del Kissel in Ironforge; Horde-Spieler begeben sich zu Dran Droffers in Orgrimmar. Nun können Sie die Instanz durch das Portal bei Grabung eins (A) betreten.

E. Halle der Bewahrer

Begeben Sie sich zunächst zu den Überresten des Paladins (3), um Hinweise auf den Verbleib der verschollenen Steine für die Halskette zu bekommen. Vernichten Sie danach Revelosh (4) und bergen Sie den Schaft von Tsol von ihm. Anschließend geht es in die Grabung zwei (F), wo Sie auf drei alte Bekannte aus einem früheren Blizzard-Spiel treffen. Die drei Zwerge sind Allianzspielern freundlich gesinnt – sprechen Sie mit dem Anführer Baelog, um die Quest „Die verschollenen Zwerge" zu beenden. Lesen Sie das Tagebuch auf dem Tisch und holen Sie das Medaillon aus der Truhe daneben. Rechts von dem großen Tor finden beide Fraktionen ein Gefäß, in der Sie den ersten der drei Steine für die Wiederherstellung der Halskette bekommen. Als Hordespieler müssen Sie die drei Wikinger besiegen, um an das Medaillon in der Truhe zu kommen. Der Kampf lohnt sich: Blaue Schilder, Schwerter und Helme (siehe Extrakasten auf der Uldaman-Karte) winken ebenso als Belohnung wie Tränke zur kurzzeitigen Steigerung von Laufgeschwindigkeit und Rüstungswert.

G. Kartenkammer

Säubern Sie hier den gesamten Raum. Vorsicht: Meistens genügt es, einen der Feinde anzugreifen, um eine große Gruppe anzulocken, darunter auch einige Unsichtbare. Verbinden Sie dann das Medaillon Gni'kiv mit dem Schaft von Tsol und stecken Sie den so entstandenen Stab der Prähistorie in die Fassung auf der Miniatur-Stadt. Das Tor zur geheimen Kammer (H) öffnet sich und heraus tritt

Ironaya (5). Trotz ihrer Größe und des hohen Levels stellt sie keine wirkliche Bedrohung dar. Ironaya hinterlässt häufig eine blaue Stoffhose (51 Rüstung, +9 Ausdauer, +8 Intelligenz, +15 Willenskraft), ein blaues Schwere-Rüstung-Armband sowie einen blauen Stab. Betreten Sie nun noch die geheime Kammer, um die gleichnamige Allianz-Quest zu beenden.

J. Tempelhalle

Magier müssen für ihre Klassen-Quest „Macht in Uldaman" eine Kraftquelle von der Obsidian-Schildwache (6) looten. Der Golem ist überaus kräftig und teilt sich mehrmals in kleinere Versionen seiner selbst.
Auf dem Weg zur Tempelhalle kommen Sie bei der Verzaubermeisterin Annora (7) vorbei, die es Spielern beider Fraktionen ermöglicht, das Handwerk bis auf Stufe 300 zu erlernen. Damit sie erscheint, müssen erst alle Feinde in der Nähe eliminiert werden.
In der Tempelhalle erwartet Sie der Urtum-Steinbewahrer (8). Er verträgt eine Menge Treffer und kann sehr gut austeilen. Achten Sie hier besonders auf Ihr Aggro-Management: Magier und Priester sollten hinten bleiben und sich etwas zurücknehmen, um keine Aufmerksamkeit auf sich zu lenken. Als Belohnung winken oftmals blaue Plattenhandschuhe (300 Rüstung, +10-11 auf zwei zufällige Attribute). Falls Ihre Gruppe besiegt wird, ist das ausnahmsweise kein Weltuntergang – über den Hintereingang können Sie relativ problemlos wieder in die Tempelhalle gelangen.

K. Grabung drei

Magier müssen sich hier vorsehen: Einige der zauberkundigen Zwerge können einen Fluch wirken, der Ihnen bei jedem verwendeten Zauberspruch erheblichen Schaden zufügt. Vertrauen Sie hier also auf Ihre Nahkämpfer. Öffnen Sie noch nicht die Truhe, sondern widmen Sie sich zunächst Galgann Firehammer (9). Magier verzaubern seine beiden Wachen in Schafe, danach geht die gesamte Gruppe auf Galgann los. Er hinterlässt recht häufig eine Kanone (25,4 Schaden pro Sekunde, +1-3 Feuerschaden) oder blaue Stoffschulterblätter (51 Rüstung, +10 Willenskraft, verstärkt Schaden durch Feuermagie um bis zu 14). In dieser Kammer finden Sie auch die gesuchte Tafel für die Allianz-Quest „Die verlorene Tafel des Willens". Nun können Sie die Truhe öffnen und den zweiten Stein für die Halskette bergen. Achtung: Es spawnen daraufhin zwei Elite-Gegner ganz in Ihrer Nähe!

L. Das Steingewölbe

Begeben Sie sich zu Grimlock (10), der sich in Begleitung eines Basilisken befindet. Erlegen Sie sein Schoßtier zuerst, denn es ist in der Lage, Ihre Magier kurzzeitig zauberunfähig zu machen. Von Grimlock erhalten Sie neben dem letzten Stein für die Halskette auch gelegentlich eine blaue Stoffrüstung (68 Rüstung, +10 Ausdauer, +5 Intelligenz, +20 Willenskraft).

M. Halle der Handwerker

Ab dem großen Tor beginnt der schwierigste Teil von Uldaman. In der Halle halten sich mehrere Gegnergruppen auf. Attackieren Sie zunächst die weißen Zwerge, da diese über starke Angriffszauber verfügen. Die Golems können Ihre Spielfigur von den Füßen fegen – besonders Magier und Heiler müssen deshalb auf Distanz bleiben. Wenn alle Gegner beseitigt sind und Ihre Gruppe gut erholt ist, benutzen drei Spieler den Altar der Bewahrer (11) in der Mitte des Raumes. Daraufhin erwachen nacheinander die vier Statuen; jedes Mal, wenn eine besiegt ist, erwacht die nächste. Vorsicht: Kein Nahkämpfer sollte diesen Gegnern den Todesstoß geben, da die Statuen bei ihrem Ableben explodieren und großen Schaden verursachen. Nutzen Sie deshalb für den Finalschlag Magie oder Distanzwaffen.
Sind alle vier Statuen beseitigt, so öffnet sich der Weg. Arbeiten Sie sich eine Ebene herunter bis zum nächsten Tor. Dahinter wartet der Endboss Archaedas (12). Für diesen Kampf ist exzellentes Gruppenspiel und Absprache erforderlich: Wieder benutzen drei Spieler den Altar, damit Archaedas erwacht. Er wird nun nach und nach Gegnerstatuen erwecken. Der Tank Ihrer Gruppe lenkt die Aufmerksamkeit des Bosses weiter auf sich und sollte von zwei anderen Gruppenmitgliedern unterstützt werden, während der Priester nur leichte Heilzauber einsetzt und vom fünften Mann der Gruppe vor den erwachten Gegnern geschützt wird. Sobald jedoch die ersten Steingolems erwachen, stürzen sich alle Gruppenmitglieder auf Archaedas und versuchen ihn schnellstmöglich zu Fall zu bringen – teilen Sie nun so viel Schaden wie möglich aus und ignorieren Sie die anderen Gegner. Stoffträger sollten spätestens hier mit Feindkontakt rechnen, das bedeutet insbesondere für Priester Schwerstarbeit. Schwacher Trost: Nach Archaedas' Ableben verschwinden seine Gehilfen. Neben einem blauen Schwert und einer Keule – beides von mäßiger Qualität – droppt er oft einen blauen Ring (+50 Rüstung, +8-9 auf zwei zufällige Attribute). Hordespieler bekommen von ihm die Kraftquelle für die Halskette. In der hinteren Kammer finden Sie die Scheiben von Norgannon für die Quest „Die Platinscheiben".

Trolle vernichtet sind, erscheint wieder eine rote Nachricht im Chat-Fenster, dass der Weg zu dem Boss Jammal'an (3) frei ist. Gehen Sie nun in die Eingangshalle (A) zurück.

E. Die Grube der Opferung

Dort nehmen Sie diesmal den Weg ganz links (siehe roter Pfeil auf unserer Karte) und begeben sich nach oben zur Grube der Opferung, eine runde Halle mit einer kleinen Öffnung in der Mitte. Vernichten Sie in diesem Raum unbedingt jeden Gegner, das wird später noch wichtig für den Kampf gegen Eranikus (7), den Endboss der Instanz. Zuvor muss jedoch der Prophet Jammal'an (3) besiegt werden. Nehmen Sie den südöstlichen Weg zum „Unterschlupf des Auserwählten".

E. Unterschlupf des Auserwählten

Hier warten eine Menge Troll-Untote auf Sie, die Sie unbedingt aus der Halle herauslocken sollten, da diese Gegner „Furcht" auf Ihre Gruppe sprechen können – andernfalls kann es Ihnen passieren, dass ein verzauberter Spieler in Richtung Bossgegner rennt und eine nahezu unbezwingbare Gegnerschar anlockt. Vorsicht: Einige Gegner hinterlassen hier nach ihrem Ableben kampfstarke Geister, die obendrein unverwundbar sind. Zum Glück sind sie sehr langsam, weshalb Sie einfach vor ihnen weglaufen können – nach 15 bis 20 Sekunden verschwinden die Geister dann von selbst. Magier sollten hier ihren Verwandeln-Zauber einsetzen, während Priester mit dem Spruch „Untote fesseln" gute Wirkung erzielen dürften. Jammal'an (3) steht in Begleitung von Ogom dem Elenden am Ende des Raumes. Der Prophet kann per Gedankenkontrolle ein Mitglied Ihrer Gruppe kurzzeitig gegen Sie richten – ist das der Fall, sollten Sie Ihren Mitspieler natürlich nicht angreifen. Hexenmeister sollten ihre Möglichkeiten nutzen, um die Manavorräte der beiden Bosse abzusaugen. Jammal'an droppt mit hoher Wahrscheinlichkeit einen von drei blauen Stoffgegenständen, darunter eine Rüstung (78 Rüstung, +11 Intelligenz, +27 Willenskraft), Handschuhe (49 Rüstung, +5 Stärke, +6 Ausdauer, +20 Willenskraft) und eine Hose (69 Rüstung, +4 Stärke, +9 Ausdauer, +18 Intelligenz, +18 Willenskraft). Nehmen Sie Jammal'ans Kopf mit, um die Quest „Jammal'an der Prophet" abzuschließen.
Der Tod des Bosses bewirkt, dass zwei Drachen in der Halle der Opfer spawnen: Traumsense und Wirker (4). Die beiden patrouillieren im Kreis und lassen sich einzeln pullen, wodurch der Kampf relativ simpel ist. Manchmal droppen sie nützliche blaue oder sogar lilafarbene Gegenstände.

F. Sanktum des gefallenen Gottes

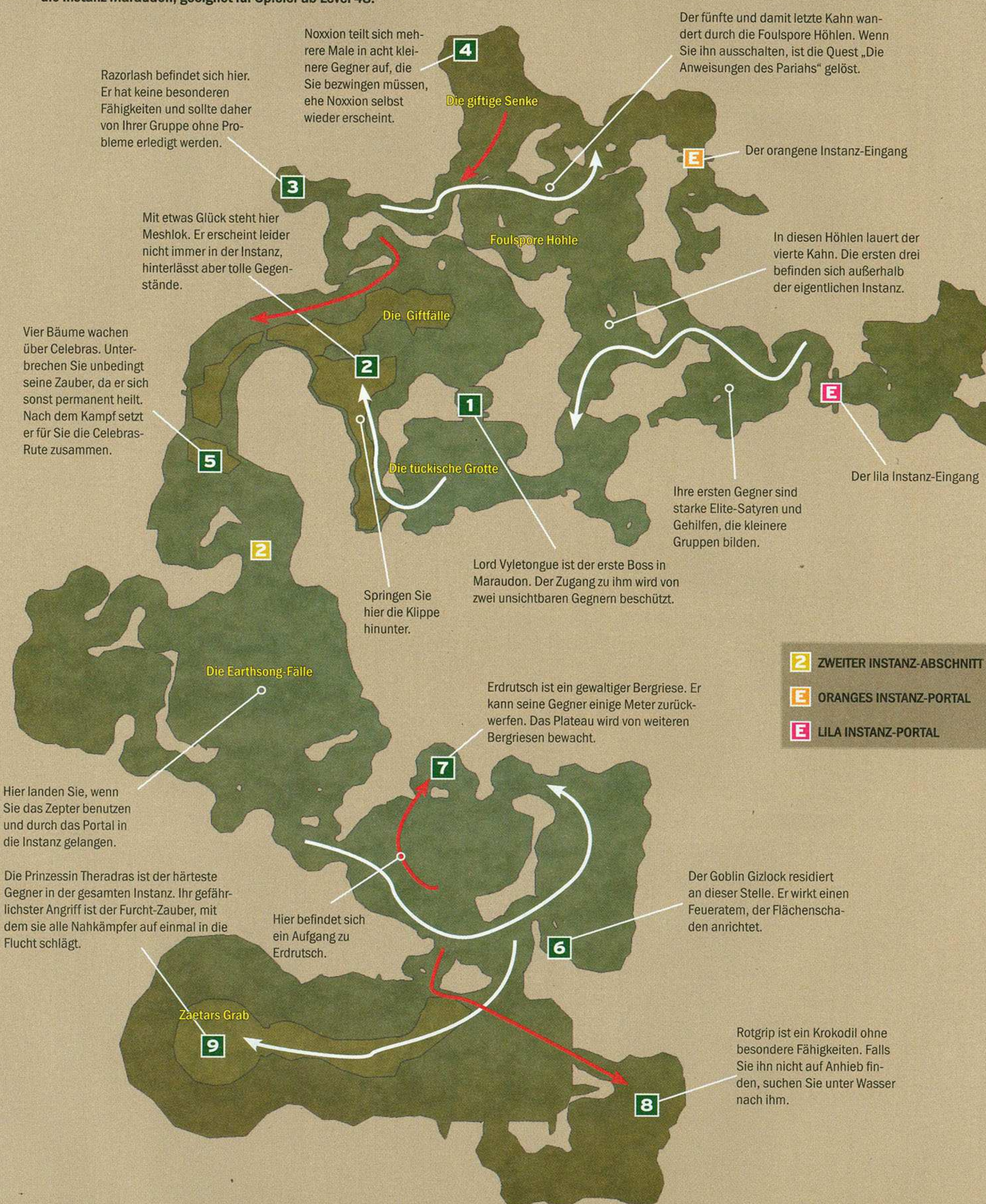
Nehmen Sie einen der beiden westlichen Gänge in der Grube der Opferung, um das Sanktum zu betreten. Vernichten Sie zunächst sämtliche Gegner in diesem Raum. Alle Gruppenmitglieder sammeln sich vor dem Drachenskelett und ein Spieler verwendet nun das Ei, welches Sie in einer Folgequest von Yeh'kinya in Steemwheedle (in Tanaris) bekommen haben. Die Türen schließen sich und ein Ritual beginnt, bei dem ständig neue Gegner spawnen. Verausgaben Sie sich nicht zu sehr, damit Sie danach noch fit für den Bossgegner sind. Sie müssen im Rahmen des Rituals die vier Flammen in den Schalen löschen. Das geht nur mit Blut, das von Blutbewahrern gedroppt wird. Nach jedem dieser Vorgänge erscheinen einige Drachkins und versuchen, das Ritual zu unterbrechen – vernichten Sie diese Gegner deshalb so schnell wie möglich! Löschen Sie die vierte Schale (Sie sollten hier die meisten Gegner bereits ausgeschaltet und sich etwas erholt haben), damit der Avatar von Hakkar (5) erscheint, für den es keine nennenswerte Taktik gibt, außer ihn schnell niederzukämpfen. Er droppt mehrere tolle Items, darunter einen blauen Stab (46,5 Schaden pro Sekunde, +16 Ausdauer, +16 Willenskraft, verstärkt Schadens- und Heilwirkung von Magie um bis zu 18), eine blaue Lederhose und eine blaue Plattenrüstung.

H. Kammer der Träumer

Durch den Tod von Hakkar spawnen nochmals zwei Drachen auf dieser Ebene: Hazzas und Morphas (6). Sie lassen sich nicht einzeln anlocken, ansonsten gilt für sie das Gleiche wie für Traumsense und Wirker (4). In der Kammer dahinter schläft der Endboss Eranikus' Schemen (7), den Sie nur dann angreifen können, wenn Sie bereits Jammal'an (3) besiegt haben. Stellen Sie sicher, dass alle Gegner auf dieser Ebene eliminiert wurden, sonst ruft Eranikus sie herbei! Er ist ein mächtiger Bossgegner, der häufig im Kampf die Ziele wechselt und seine Feinde einschläfern kann. Achten Sie also besonders auf Ihre Stoffträger, die unbedingt auf Distanz bleiben sollten. Eranikus kann eine Menge guter Items droppen, darunter einen blauen Schwere-Rüstung-Helm (271 Rüstung, +27 Intelligenz, +11 Willenskraft), einen blauen Schild (1930 Rüstung, +6 Stärke, +6 Beweglichkeit, +7 Ausdauer, +7 Intelligenz, +7 Willenskraft) und ein blaues Amulett. Verwenden Sie nun die Essenz von Eranikus an der Schale weiter hinten im Raum, um den Schmuck „Angekettete Essenz von Eranikus" zu erhalten.

Maraudon (Teil 1)

In der Nähe von Shadowprey in Desolace (PC-Games-Karte: N2) liegt die Instanz Maraudon, geeignet für Spieler ab Level 48.



Maraudon (Teil 2)

Bosse und wertvolle Gegenstände finden Sie in Maraudon (PC-Games-Karte: N2) zuhauf. Einige der wichtigsten stellen wir Ihnen hier vor.

Schild und Mantel

Gizlocks supertechnischer Rundschild ist der optimale Schutz für Schamanen und Paladine. Rotgrip-Mantel vor allem interessant für Magier und Hexenmeister.





Tüftler Goblin Gizlock (6) vermacht Ihnen nach seinem Tod einen guten Schild. Der Rüstungsbonus, den Sie dadurch bekommen, beträgt sagenhafte 1.835 Punkte. Dank der fünf Extra-Punkte auf Ausdauer und zehn Punkte Steigerung der Intelligenz ist er ein idealer Schild für Paladine und Schamanen. Nicht zuletzt, weil alle fünf Sekunden vier Punkte Mana zusätzlich regeneriert werden. Die Schulterpolster, die Sie mit etwas Glück von Rotgrip bekommen, sind hingegen nicht ganz so spektakulär. Mit 57 Punkten zusätzlicher Rüstung, einem Bonus von 17 Punkten auf Intelligenz und elf Willenskraftpunkten sind sie aber auch nicht zu verachten.

Plattenhelm und Schwert

Der Helm des Berges besticht vor allem durch seinen enorm hohen Rüstwert, das Einhand-Schwert „Hauklinge" indes durch seine besondere Fähigkeit.

Der Helm des Berges ist für Krieger ideal. 683 Punkte Rüstung erhalten Sie, sobald Sie den Helm aufsetzen. Dazu gibt es noch 10 Naturresistenz-Punkte und Ihr Verteidigungs-Wert wird um zehn Punkte gesteigert. Sobald Sie Level 48 erreicht haben, können Sie den Helm verwenden. Das Einhand-Schwert „Hauklinge" ist die Belohnung für die Quest „Verderbnis von Erde und Samenkorn" und richtet nicht nur großen Schaden beim Gegner an (35,2 Schaden pro Sekunde), sondern gewährt Ihnen mit etwas Glück bei Ihrem nächsten Schwung einen zusätzlichen Angriff. Damit eignet sich das Schwert vor allem für Schurken.

Wichtige Leder-Items

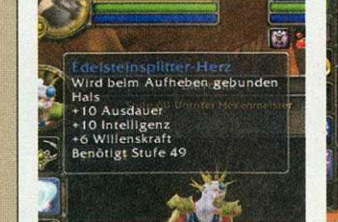
Maraudon ist eine der ersten Instanzen, die endlich auch für Lederträger einige sehr gute Items bereithält.



Rotgrip das Krokodil (8) ist einer der Zwischenbosse im zweiten Abschnitt von Maraudon. Nach seinem Ableben gibt es eine hohe Chance, dass er Albino-Krokodilsleder-Schuhe für Sie hinterlässt. Das Paar Schuhe hat einen Rüstungswert von 105, erhöht Ihren Beweglichkeitswert um satte 20 Punkte, vermehrt Ihren Ausdauer-Wert um immerhin fünf Punkte und verbessert auch Ihre Naturresistenz um fünf Zähler. Diese Attributsverteilung zielt klar auf einen Schurken ab. Aber auch Jäger dürften diesem Gegenstand nicht ganz abgeneigt sein. Der Gegenstand wird beim Anlegen sofort gebunden, hat einen Haltbarkeitswert von 50 und kann ab Level 48 getragen werden.

Der wichtigste Schmuck

Schmuckstücke für den Hals und die Finger geben entweder eine Menge Attribute oder besondere Fähigkeiten.





Die Herrin über Maraudon, Prinzessin Theradras (9), verfügt über eine ausgesprochen gute Halskette, die Sie nach ihrem Ableben mit etwas Glück bergen können. Ab Level 49 erhalten Sie so nicht nur einen Bonus von zehn Punkten auf Ihre Ausdauer- und Intelligenz-Werte, sondern auch noch sechs zusätzliche Punkte auf die Willenskraft. Eine Erwähnung Wert ist sicherlich auch das Mal der Auserwählten. Sie bekommen dieses Schmuckstück durch den Abschluss der Quest „Die Anweisung des Pariah". Durch das Mal der Auserwählten besteht im Gefecht eine zweiprozentige Chance, bei einem Treffer alle eigenen Attribute für eine Minute um 25 Punkte zu steigern.

Waffen in Maraudon

Neben zahlreichen Rüstungsgegenständen hinterlassen einige Gegner auch starke Waffen.





Statten Sie doch Tüftler Gizlock (6) im zweiten Teil von Maraudon weitere Besuche ab. So haben Sie mitunter die Chance auf ein gutes Einhand-Schwert, welches mit 35,2 Schaden pro Sekunde und hoher Geschwindigkeit (pro Schlag benötigen Sie 2,2 Sekunden) besonders gegen Zauber-Klassen wirksam ist. Zusätzlich erhalten Sie sechs Punkte auf Ihren Intelligenz-Wert und eine um ein Prozent erhöhte Chance, mit einem Zauber einen kritischen Treffer zu landen. Ein Dolch (35,9 Schaden pro Sekunde) befindet sich auch noch in Prinzessin Theradras' Besitz. Wenn getragen, regeneriert der Dolch alle fünf Sekunden zwei Manapunkte und erhöht die Intelligenz um elf Punkte.

Das Auge von Theradras

Wie in so ziemlich jeder Instanz üblich, ist auch in Maraudon die Anzahl von hinterlassenen Stoffgegenständen sehr hoch.



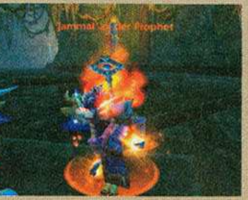
Prinzessin Theradras (9) ist der schwierigste Boss in Maraudon. Kein Wunder also, dass es bei ihr auch die besten Items gibt. Eines der wichtigsten ist das Auge von Theradras, eine Stoffkrone für alle Heiler, Magier und Hexenmeister. Das Item verbessert Ihren Rüstungs-Wert um 63 Punkte. Ihr Intelligenz-Wert wird sogar um ganze 20 Punkte erhöht. Der Ausdauer-Wert wird um weitere 13 Punkte und auch die Willenskraft um elf Punkte gesteigert, was diese Kopfbedeckung extrem interessant macht. Mit einem Haltbarkeitswert von 50 Punkten müssen Sie auch nicht nach jedem verlorenen Kampf sofort zum Schmied rennen. Ab Level 49 können Sie die Krone aufsetzen.

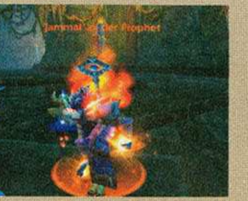
Der versunkene Tempel

Diese Instanz, auch Tempel von Atal'Hakkar (PC-Games-Karte: U40) genannt, kann man leicht zusammenfassen: verwirrender Aufbau, schwere Bosse, geniale Gegenstände.



2. ATAL'ALARION Der Götzenwächter erscheint, nachdem man die sechs Statuen aktiviert hat.





3. JAMMAL'AN Erst wenn die sechs Trolle tot sind, kann man Jammal'ans Kammer erreichen.



5. AVATAR VON HAKKAR Bei seinem Erweckungsritual muss man vier Flammen löschen.







7. ERANIKUS' SCHEMEN Erst nach Jammal'ans Tod ist der Drachengeist verletzbar.





Wenn Sie das Instanz-Portal durchschritten haben, finden Sie sich in diesem Raum wieder. Für genauere Wegangaben werfen Sie bitte einen Blick auf den Extrakasten „Orientierungshilfe für die Instanz".

Der Altar von Hakkar befindet sich an der Treppe, direkt unter der zweiten Schlangenstatue.

Nachdem Sie die sechs Statuen aktiviert haben, können Sie hier eine Ebene hinunter zu dem Altar von Hakkar springen.

Sobald Sie mit dem Beschwörungsritual beginnen (benutzen Sie dazu das Ei mit dem Skelett), schließen sich an diesen beiden Stellen die Tore.

Die Barriere zu der Kammer von Jammal'an bricht erst zusammen, wenn Sie die sechs Troll-Bosse in der Halle der Verfluchten besiegt haben.

Die Trolle befinden sich jeder auf einer Art Balkon über der Grube der Opferung. Sie erreichen sie über die Treppen an den Seiten.

Nach Jammal'ans (3) Tod patrouillieren in diesem riesigen Raum zwei Drachen. Bevor Sie zu Eranikus gehen, müssen Sie hier auch alle Gegner erledigen.

Geben Sie die Essenz von Eranikus in diese Schale.

Zwei weitere Drachen erscheinen hier, sobald Sie den Avatar von Hakkar besiegt haben.

Orientierungshilfe für die Instanz

Eines der größten Probleme in dem Tempel ist der verwirrende Levelaufbau. Diese Minikarte zeigt die Eingangshalle beim Instanz-Portal.

1. GRUBE DER WEIGERUNG
Hier befindet sich der Altar von Hakkar und der Boss Atal'arion. Sie betreten die Grube besser über die Halle der Schlangen.

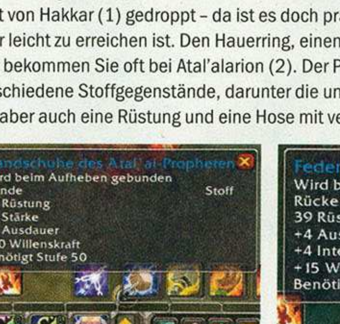
2. HALLE DER SCHLANGEN
Ein Rundgang mit sechs Schlangenstatuen, die in der richtigen Reihenfolge (S, N, SW, SO, NW, NO) aktiviert werden müssen.

3. GRUBE DER OPFERUNG
Schwer bewachte Hauptebene, auf der sich neben zahlreichen Elite-Gegnern auch mehrere Bosse und Drachen aufhalten.

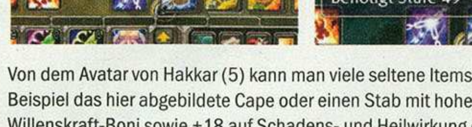
4. HALLE DER VERFLUCHTEN
Ein weiterer Rundgang. Über die Seitenwege und Treppen erreichen Sie sechs Troll-Bosse, die vernichtet werden müssen.

Beutezug im versunkenen Tempel

Kurze Laufwege in Verbindung mit erstklassigen, zahlreichen Gegenständen ergeben die perfekte Instanz für lukrative Bossruns.



Die Schlängelschuppenstiefel werden mit hoher Wahrscheinlichkeit von der Brut von Hakkar (1) gedroppt – da ist es doch praktisch, dass dieser Boss sehr leicht zu erreichen ist. Den Hauerring, einen tollen Plattengürtel für Krieger, bekommen Sie oft bei Atal'alarion (2). Der Prophet Jammal'an (3) droppt verschiedene Stoffgegenstände, darunter die unten abgebildeten Handschuhe, aber auch eine Rüstung und eine Hose mit vergleichbaren Werten.



Von dem Avatar von Hakkar (5) kann man viele seltene Items bekommen, zum Beispiel das hier abgebildete Cape oder einen Stab mit hohen Ausdauer- und Willenskraft-Boni sowie +18 auf Schadens- und Heilwirkung durch Magie. Auch Eranikus besitzt eine ganze Sammlung seltener Items. Das tolle Schild „Wappen der Vorherrschaft" mit Unmengen an Boni sticht dabei besonders hervor. Der Hörner-Helm ist vor allem für Schamanen geeignet.





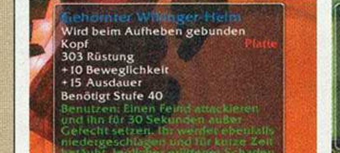


Uldaman

Eine Grabungsstätte der Zwerge (PC-Games-Karte: 038), bevölkert von Steingolems und Troggs – die ideale Spielwiese, um mehr Quests als in bislang jeder anderen Instanz zu lösen.

Wertvolle Items aus Uldaman

In Uldaman gibt es nicht so viele gute Gegenstände abzusahnen wie in einigen anderen Instanzen, doch die Quests entschädigen dafür.



Bei den „Lost Vikings" in Grabung zwei (F) sollten sich Horde-Spieler ordentlich austoben, da jeder der drei Zwerge einen besonderen Gegenstand droppen kann. So besitzt Baelog einen Pfeil, der den Angriffsschaden deutlich erhöht, während man von Olaf manchmal einen blauen Schild (1287 Rüstung, +11 Ausdauer) bekommen kann, der die Fallgeschwindigkeit verringert. Von Eric gibt es gelegentlich den oben abgebildeten Plattenhelm. Der Endboss Archaedas (11) droppt ab und an einen blauen Ring mit zufälligen Boni auf zwei Attribute und einem sehr nützlichen Rüstungsbonus.



M. HALLE DER HANDWERKER (OBERE EBENE) Aktivieren Sie den Altar, um das Tor zu öffnen.



11. ARCHAEDAS Der Endboss von Uldaman lässt sich nur mit der richtigen Taktik besiegen.



- 1 Hammertoe Gretz
- 2 Magregan Deepshadow
- 3 Überreste des Paladins
- 4 Revelosh
- 5 Ironaya
- 6 Obsidian-Schildwache
- 7 Annora (Verzauberermeisterin)
- 8 Urtum-Steinbewahrer
- 9 Galgann Firehammer
- 10 Grimlock
- 11 Altar der Bewahrer
- 12 Archaedas

- A Grabung eins
- B Die versiegelte Halle
- C Nördliche Bankenhalle
- D Südliche Bankenhalle
- E Halle der Bewahrer
- F Grabung zwei
- G Kartenkammer
- H Die geheime Kammer
- I Echomokhöhle
- J Tempelhalle
- K Grabung drei
- L Das Steingewölbe
- M Halle der Handwerker

- E Eingang
- HE Hintereingang
- Tür

Guild Wars

Der erste Teil unserer Guild-Wars-Tipps erklärt die Grundlagen des Online-Rollenspiels und gibt Ihnen kleine Hilfestellungen bei den häufigsten Anfangsschwierigkeiten.

Alles beginnt ...

... in Ascalon. Hier erhalten Sie die ersten Fertigkeiten Ihrer Primärklasse und werden mithilfe des so genannten „Help-Systems" kurz in die Steuerung und die wesentlichen Grundtechniken, wie beispielsweise das Abrufen von Quests, eingeführt. Dieses System meldet sich auch im späteren Verlauf des Spiels, um Ihnen gelegentlich nützliche Tipps hinsichtlich Ihrer Fertigkeiten zu geben oder einfach nur Vorschläge zur Verbesserung Ihrer Kampfkraft zu machen. Hier gilt: Es lohnt sich wirklich, diese Meldungen zu lesen! Achten Sie auf Ihren Wegen besonders auf herumstehende Charaktere, über denen sich ein grünes Ausrufezeichen befindet. Diese NPCs geben Ihnen Quests oder sind sogar selbst Teil eines solchen. Also ist das Ansprechen dieser Personen nicht nur sehr lohnend, sondern in gewissen Fällen auch absolut notwendig. Mancher Quest führt Sie nämlich nicht nur zu vielen Erfahrungspunkten (EP), sondern auch in die nächste Stadt.

Die zweite Klasse

Bevor Sie die Welt von **Guild Wars** betreten, werden Sie aufgefordert, sich einen Rollenspielcharakter zu erstellen. Hier können Sie zwischen sechs verschiedenen Klassen wählen: Krieger, Mönch, Mesmer, Nekromant, Elementarmagier und Waldläufer. Hierbei handelt es sich ausschließlich um die Primärklasse Ihrer Figur, das heißt, die ersten Fertigkeiten, das Aussehen und die Rüstung, die Ihr Charakter tragen wird. Im Laufe des Spiels haben Sie die Möglichkeit, noch eine Sekundärklasse zu erhalten (hierbei können Sie zwischen den fünf verbleibenden Typen wählen). Anschließend können Sie ebenfalls Fertigkeiten und Zaubersprüche der zweiten Klassen erlernen und diese geschickt mit den bereits vorhandenen kombinieren (Sie erhalten die Quest hierzu von Tydus). Jedoch sollten Sie sich Ihre Entscheidung gut überlegen, da es natürlich sinnvoller wäre, zwei Klassen zu wählen, deren Fertigkeiten sich gegenseitig unterstützen, etwa Krieger und Mönch. Da der Krieger ein Nahkämpfer ist und somit immer an vorderster Front steht, erleidet dieser auch relativ hohen Schaden. Da ist es natürlich nützlich, vor dem Angriff einen Schutzzauber zu sprechen (Lebenspunkte regenerieren wesentlich schneller) und danach ein Heilgebet anzuwenden, damit man schnell gesundet – das ist nur eines von vielen Beispielen. Treffen Sie am besten eine völlig individuelle Wahl: Seltene Kombinationen sind sowohl bei Missionen als auch im PvP sehr gefragt.

Das Inventar

In Ihrem Inventar sollten sich zu jeder Zeit folgende Gegenstände befinden: Zum einen Identifizierungswerkzeug, um seltene (bunt markierte) Gegenstände genau betrachten zu können und beim Kaufmann einen besseren Preis zu erzielen. Zum anderen sollten Sie stets Bergungswerkzeug bei sich tragen, denn manche Gegenstände sind sehr gut wiederzuverwerten, sodass Sie daraus gebräuchliches Handwerksmaterial (normales Bergungswerkzeug) oder sogar seltene Handwerksmaterialien herstellen können (Profi-Bergungswerkzeug). Denn diese brauchen Sie im Verlauf des Spiels, um sich neue Rüstungen anfertigen zu lassen. Sammeln lohnt sich also und spart viel Geld! Um Ihr Inventar zu erweitern, müssen Sie sich Taschen hinzukaufen; diese erhalten Sie entweder bei einem Kaufmann oder bei bestimmten Sammlern, die Ihnen für eine gewisse Menge an Sammlergegenständen (zum Beispiel drei Spinnenbeine) verschiedene Dinge wie Waffen oder eben auch Gepäckstücke anbieten. (Vorsicht: Nicht jeder Kaufmann/Sammler bietet Gepäckstücke an!)

Die Alte Welt verlassen

Der Weg in eine neue Epoche

Nachdem Sie Ihre zweite Klasse gewählt und die Karte rund um das Anfangsgebiet (Ascalon) erkundet haben, müssen Sie diese vertraute, fast schon idyllische Umgebung verlassen und durch das große Tor der Akademie schreiten, um endlich den Kampf gegen Ihre wahren Feinde aufnehmen zu können. Wenn Sie erst einmal durch das Tor gegangen sind, gibt es kein Zurück mehr. Sie befinden sich nun in der Realität und einer Ruine, die einst das prunkvolle Ascalon war. Hier beginnt die wahre Herausforderung.

In der Hauptstadt

Neben Kaufleuten gibt es in Hauptstädten wie Stadt Ascalon und Löwenstein auch eine Reihe anderer Händler, welche die verschiedensten Dienstleistungen anbieten.
Bei einem Fertigkeiten-Händler können Sie sich Angriffsarten/Verteidungsprüche besorgen, die Ihnen in Ihrer Sammlung noch fehlen – sowohl die Ihrer Primär- als auch die Ihrer Sekundärklasse. Der Materialhändler verkauft Handwerksmaterialien, mit denen Sie Rüstungen herstellen lassen können. Waffenhändler verkaufen diese nicht nur, sondern passen die von Ihnen gefundenen auch für Sie an. Damit kann die Waffe nur von Ihnen geführt werden und richtet nebenbei auch noch größeren Schaden an als zuvor. Die Rüstungsmacher fertigen Ihnen angepasste Rüstungen an, welche ausschließlich Ihr Charakter tragen kann. Auch befinden sich Farbstoffhändler in diesen Städten. Mithilfe dieser kleinen Flaschen können Sie Ihre Rüstungen individuell färben und diese so zu einem Unikat machen. Haben Sie die Farbe jedoch irgendwann satt, können Sie sie mit einem Farbstoffent-



ROMANTISCH Nach einer wilden und anstrengenden Schlacht zu Beginn der Mission dürfen Sie zur Entspannung den herrlichen Sonnenuntergang genießen.



GEFOLGSLEUTE In Stadt Ascalon können Sie bis zu vier dieser Helfer anheuern. Die Zahl nimmt mit Stadt und Level konstant bis zu acht Teilnehmern zu.

ferner (gibt's beim Kaufmann) wieder zum Verschwinden bringen. So genannte Lagerverwalter bieten Ihnen für eine einmalige Zahlung von 50 Goldstücken Platz in einer Truhe, um besonders wertvolle oder wichtige Gegenstände aufzubewahren. Zu guter Letzt befinden sich noch Runen-Händler in den Hauptstädten. Die Runen verstärken bestimmte Attribute und können in Rüstungen verarbeitet werden.

Die Gilde

Um eine Gilde gründen zu können, brauchen Sie nur etwas Gold und einen Gildenbeamten. Wollen Sie jedoch auch noch einen Umhang für Ihr Gefolge, müssen Sie schon etwas tiefer in die Tasche greifen, denn dieser kostet 2.000 Goldstücke (hierzu benötigen Sie einen Gildenwappenmacher)! So richtig teuer wird es allerdings, wenn Sie sich dazu entschlossen haben, eine Gildenhalle zu erwerben. Dann sollten Sie schon ein kleines Vermögen angehäuft haben, denn die Halle kostet Sie ungefähr 60.000 Goldeinheiten (der Preis variiert – das benötigte Item kann zeitweise bis zu 80.000 Gold wert sein). Informieren Sie sich am Strand bei dem entsprechenden Händler und suchen Sie sich anschließend eine Halle auf einer der Inseln aus. Allerdings gibt es auch noch eine andere, wesentlich günstigere Variante, die jedoch nicht ganz ungefährlich ist: Man kann eine Gildenhalle in der „Halle der Helden" gewinnen. Dies erfordert nicht nur sehr viel Glück, sondern auch eine extrem große und sehr starke Gruppe! Innerhalb einer Gilde gibt es hierbei verschiedene Posten zu besetzen: den des Anführers, der die Gilde gegründet und somit als Einziger das Recht hat, Mitglieder seiner Gilde zu Offizieren zu ernennen, und natürlich die der Offiziere, die (neben dem Anführer) das Recht haben, neue Mitglieder einzuladen.

Missionen/Quests

In **Guild Wars** unterscheidet man zwischen zwei verschiedenen Auftragsarten. Zum einen gibt es Quests (zwischen 100 und 1.000 Erfahrungspunkte = EP) und zum anderen Missionen (1.000 EP + 1 Fertigkeitspunkt, wobei hier noch ein zusätzlicher Bonus von 1.000 EP verfügbar ist, der nach einiger Zeit variieren kann). Man unterscheidet generell zwischen kooperativen und konkurrierenden Missionen (siehe PvP). Auch gibt es so genannte „Spezial Quests", in denen man nicht nur die Chance auf Erfahrungspunkte und Waffen, sondern auch auf neue Fertigkeiten hat. Um Aufträge erfolgreich zu lösen, ist es sinnvoll, die maximale Anzahl an Gruppenmitgliedern zu verwenden. Sollten Sie jedoch einmal keine menschliche Unterstützung finden, können Sie auf die herumstehenden Gefolgsleute zurückgreifen, die Sie in jeder beliebigen Stadt finden und rekrutieren können.

PvP (Spieler gegen Spieler)

Arenakämpfe

In manchen Städten finden Sie Arenen, in denen Sie an Wettkämpfen teilnehmen können, die mit antiken Gladiatorenkämpfen vergleichbar sind. Die Gruppen werden hier per Zufall zusammengestellt (abhängig von den gerade verfügbaren Teilnehmern). Es geht hier ausschließlich darum, Erfahrung zu gewinnen und seine individuelle Stärke mit der Konkurrenz zu messen.

Gildenhallenkämpfe

Hier können Gilden ihre ganze Macht demonstrieren. Verschiedene Aufgaben fordern Teamfähigkeit, Kampfgeist und Ihr ganzes Können als eingeschworene Gemeinschaft. Durch den Sieg in einem solchen Gildenkampf erlangt Ihre Gruppe Ruhmpunkte, welche Ihnen in der Gilden-Gesamtwertung angerechnet werden und Ihnen helfen, Ihr Ansehen zu verbessern.

Turnierspiele

Finden Sie Ihre physischen Grenzen! Denn Sie müssen eine ganze Reihe von Kämpfen überstehen, um schlussendlich den obersten Platz in der Gilden-Wertung einzunehmen. In jedem Turnierspiel wird Ihre selbst zusammengestellte Gruppe von einem Geisterhelden begleitet, der je nach Auftrag verschiedene Funktionen erfüllt. In einigen Fällen ist auch ein Mönch zugegen, der Ihre Gruppenmitglieder wiederbeleben kann – dies ist jedoch nur möglich, solange der Priester am Leben bleibt. Immerhin entdecken Sie zuweilen auch so genannte „Wiederbelebungskreise", die nicht zerstört werden können. Turnierkämpfe gibt es in verschiedenen Kategorien, sodass sich Sieg- und Niederlagebedingungen von Mission zu Mission unterscheiden. Deshalb ist es immens wichtig, die Anweisungen gründlich zu lesen und äußerst genau zu befolgen. (sr)

Orientierungshilfen

Hier einige Symbole und Tipps, die Ihnen helfen, sich zurechtzufinden:



Identifizierungswerkzeug
Seltene Gegenstände (farbig gekennzeichnet) können so identifiziert und unter Umständen sowohl nützlicher, als auch wertvoller werden.



Bergungswerkzeug
Rüstungen, Waffen und andere Gegenstände können hiermit in Handelswaren verwandelt werden.

Schnelle Steuerung per Tastatur

- **W** Nach vorn laufen
- **A** Nach links laufen
- **S** Rückwärts laufen
- **D** Nach rechts laufen
- **M** Große Mappe einsehen (Landkarte)
- **I** Inventar öffnen/schließen
- **L** Quest-Logbuch aufrufen
- **K** Fertigkeitensammlung öffnen
- **R** Automatisch laufen
- **U** Kleine Karte aufrufen

Die Runen der verschiedenen Klassen



Mesmer
Schnellwirkung/Beherrschungsmagie/Illusionsmagie und Inspirationsmagie



Nekromant
Blutmagie/Todesmagie/Flüche und Seelensammlung



Elementarmagier
Energiespeicherung/Feuer-/Wasser-/Luft- und Erdmagie



Mönch
Gunst der Götter/Heil-/Schutz- und Peinigungsgebete



Krieger
Absorption/Taktik/Stärke/Axt-/Schwert- und Hammerbeherrschung



Waldläufer
Treffsicherheit/Tierbeherrschung/Überleben in der Wildnis und Fachkenntnis



HAU DRAUF Wenn Sie von Charr-Kriegern angegriffen werden, haben Sie keine andere Wahl.



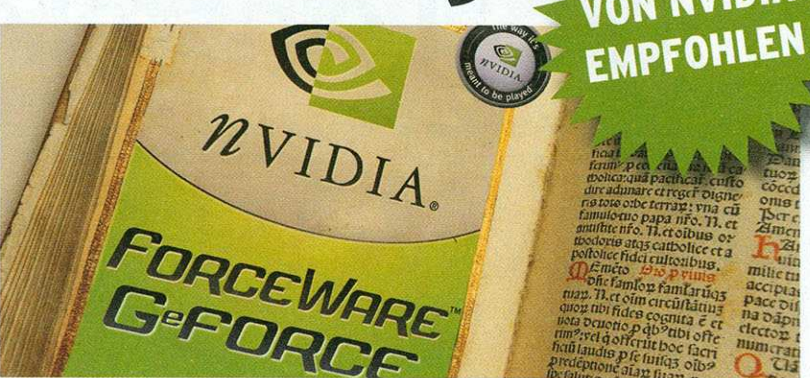
GRÜNE AUSRUFEZEICHEN Diese symbolisieren, dass dieser NPC Start/Inhalt oder Ziel einer Quest ist.



EINER FÜR ALLE UND ALLE FÜR EINEN Mit Teamwork lassen sich viele Aufgaben leichter bewältigen.

Geforce-Tuning

Ohne dass Sie sich durch dicke Bücher quälen müssen, gibt PC Games Tipps zur richtigen Konfiguration von 26 Geforce-Grafikkarten. Wir sagen Ihnen genau, wie Sie Treiber und Spiele optimal einstellen können.



Arbeitsmaterial

Detonator-Unlock 1/2
Heft-CD/-DVD
Forceware 71.89
Heft-CD/-DVD

Was ist?

Anisotrope Texturfilterung
Wirkt gegen den Verwischeffekt von Texturen, der bei nach hinten geneigten Flächen auftritt

Anti-Aliasing
Technik zur Reduzierung von Bildfehlern. Multi-Sampling ist schneller als Super-Sampling.

Shader
Programmierbare Hardware-Einheit in Chips (u. a. Geforce6)

Optimierungen
Verbessern die 3D-Leistung, ohne dass die Bildqualität deutlich schlechter ausfällt

Bereits mit einer optimalen Konfiguration von Treiber und Spielen verhelfen Sie Ihrem PC in vielen Fällen zu einem noch flüssigeren Spielerlebnis. Im Gegensatz zum Übertakten gefährden Sie auf diese Weise auch nicht Ihre Garantieansprüche. Aber auch überdimensionierte 3D-Leistung sollte nicht ungenutzt bleiben, sondern die Bildqualität verbessern. Welche Treiberschalter sind überflüssig und wie optimieren Sie Ihr System? Auch die Frage, wie sich Schalter auf die Leistung bzw. Bildqualität auswirken, wollen wir nicht unbeantwortet lassen. Unsere individuellen Tipps für 26 Grafikkarten helfen weiter.

Tipp 1: Treibereinstellungen unter der Lupe

In der Registerkarte „Leistungs- & Qualitätseinstellungen" finden Sie alle wichtigen Schalter, mit denen Sie die Performance bzw. Bildqualität erheblich beeinflussen können. Wie sich Anti-Aliasing und anisotrope Filterung auf die Performance auswirken, sehen Sie anhand der Grafik auf dieser Seite. Ebenfalls mit einer Grafik und Screenshots erläutern wir Ihnen die Bedeutung des Schalters „Systemleistung".

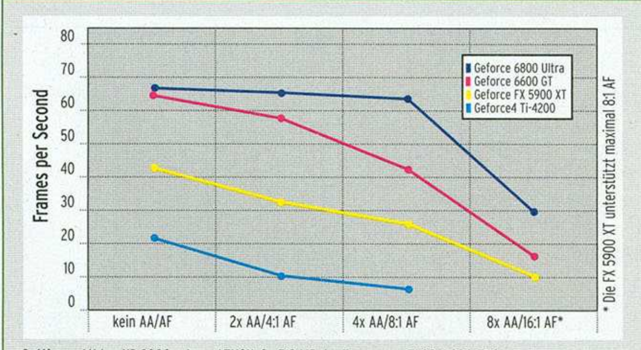
Spieler sollten VSync aktivieren, um Zeilensprünge im Bild zu verhindern. Bei Benchmarks sollte VSync dagegen immer ausgeschaltet sein. Bedeutungslos für die Performance und die Bildqualität sind nach unseren Tests die folgenden Schalter; sie sollten in der Standardeinstellung belassen werden:

- **Mipmaps erzwingen**
- **Übereinstimmende Texture-Clamp**
- **Erweiterungsbeschränkung**
- **Negativer LOD-Bias**

Tipp 2: Was bringt der Detonator-Unlock?

Der Detonator-Unlock 1 (auf Heft-CD/-DVD) ist in erster Linie für Overclocker interessant, da unter anderem ein Menü zum Übertakten der Grafikkarte freigeschaltet wird. Die neu hinzugekommene Registerkarte „Weitere Direct3D-Einstellungen" können Sie dagegen getrost ignorieren. Hier lässt sich festlegen, wie viele Bilder im Voraus berechnet werden sollen. Die Standardeinstellung führt oft bereits zum besten Ergebnis. Der Detonator-Unlock 2 schaltet außerdem die Registerkarten „Zusätzliche Informationen", „Debug-Einstellungen" und „Überschreibg. d. Bildwiederholfreq." frei. Mit der zuletzt genannten Registerkarte können Sie den 60-Hertz-Bug unter Windows 2000/XP ausschalten und für jede Auflösung die gewünschte Bildwiederholfrequenz einstellen.

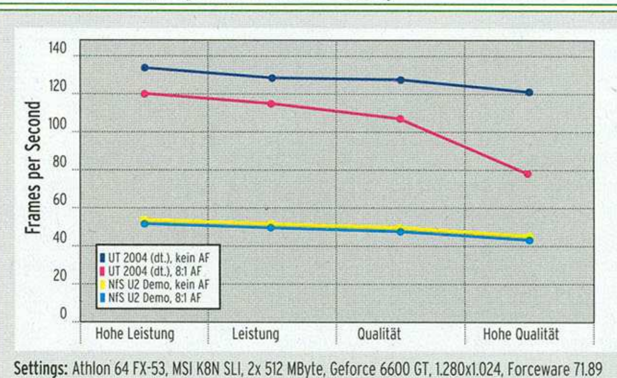
Auswirkungen von AA/AF in Doom 3



Settings: Athlon XP 3000+, Asus A7N8X, 2x 512 MByte, Forceware 71.89, 1.024x768

AA/AF: High-End-Karten wie die 6800 Ultra brechen erst mit 8x AA/16:1 AF drastisch ein, während eine 6600 GT mit 4x AA/8:1 AF 50 Prozent verliert.

Schalter „Systemleistung"



Settings: Athlon 64 FX-53, MSI K8N SLI, 2x 512 MByte, Geforce 6600 GT, 1.280x1.024, Forceware 71.89

Forceware: In einigen Spielen reduziert sich die Leistung mit „Hohe Qualität" deutlich, da dann auch Filteroptimierungen deaktiviert werden.

Geforce-Karten optimal einstellen

Forceware und Spiele richtig einstellen

Grafikkarte	GF2 GTS/ GF2 Ti	GF3 Ti-200/ GF3 Ti-500	GF4 MX-440/ GF4 MX-460	GF4 Ti-4200	GF4 Ti-4400/ GF4 Ti-4600	FX 5200/ FX 5200 Ultra	FX 5600/ FX 5700	FX 5600 Ultra	FX 5700 Ultra
Maximale Performance									
Anti-Aliasing*	Kein AA	Kein AA	Kein AA	Kein AA	Kein AA	Kein AA	Kein AA	Kein AA	Kein AA
Anisotrope Filterung*	Kein AF	Kein AF	Kein AF	Kein AF	Kein AF	Kein AF	Kein AF	Kein AF	Kein AF
Systemleistung	Ohne Funktion	Ohne Funktion	Ohne Funktion	Ohne Funktion	Ohne Funktion	Hohe Leistung	Hohe Leistung	Hohe Leistung	Hohe Leistung
Vertikale Synchronisierung	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus
Trilineare Optimierung	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	An	An	An	An
Anisotrope Mip-Filter-Optimierung	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	An	An	An	An
Optimierung des anisotropen Musters	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	An	An	An	An
Splinter Cell 3: Shader-Modell-Typ	Nicht möglich	SM 1.1	Nicht möglich	SM 1.1	SM 1.1	SM 1.1	SM 1.1	SM 1.1	SM 1.1
Splinter Cell 3: Schattenqualität	Nicht möglich	Niedrig	Nicht möglich	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig
Splinter Cell 3: Spiegelnde Beleuchtung	Nicht möglich	Aus	Nicht möglich	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus
HL2-Engine**: Shader-Detail	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig
HL2-Engine**: Texturdetails	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig
HL2-Engine**: Schattendetails	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig
Juiced: Streckendetails	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig
Juiced: Reflexionen	Nicht verfügbar	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus
Juiced: Verzerrungen/Blendeffekte	Nicht verfügbar	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein
Beste Bildqualität									
Anti-Aliasing*	4x AA	4xS AA	4xS AA	4xS AA	4xS AA	8xS AA	8xS AA	8xS AA	8xS AA
Anisotrope Filterung*	2:1 AF	8:1 AF	2:1 AF	8:1 AF	8:1 AF	8:1 AF	8:1 AF	8:1 AF	8:1 AF
Systemleistung	Ohne Funktion	Ohne Funktion	Ohne Funktion	Ohne Funktion	Ohne Funktion	Hohe Qualität	Hohe Qualität	Hohe Qualität	Hohe Qualität
Vertikale Synchronisierung	An	An	An	An	An	An	An	An	An
Trilineare Optimierung	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar
Anisotrope Mip-Filter-Optimierung	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar
Optimierung des anisotropen Musters	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar
Splinter Cell 3: Shader-Modell-Typ	Nicht möglich	SM 1.1	Nicht möglich	SM 1.1	SM 1.1	SM 1.1	SM 1.1	SM 1.1	SM 1.1
Splinter Cell 3: Schattenqualität	Nicht möglich	Hoch	Nicht möglich	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch
Splinter Cell 3: Spiegelnde Beleuchtung	Nicht möglich	Ein	Nicht möglich	Ein	Ein	Ein	Ein	Ein	Ein
HL2-Engine**: Shader-Detail	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch
HL2-Engine**: Texturdetails	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch
HL2-Engine**: Schattendetails	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch
Juiced: Streckendetails	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch
Juiced: Reflexionen	Nicht verfügbar	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch
Juiced: Verzerrungen/Blendeffekte	Nicht verfügbar	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein
PCGH-Empfehlung									
Anti-Aliasing*	Kein AA	Kein AA	Kein AA	Kein AA	Kein AA	Kein AA	Kein AA	Kein AA	Kein AA
Anisotrope Filterung*	Kein AF	Kein AF	Kein AF	Kein AF	Kein AF	Kein AF	Kein AF	Kein AF	Kein AF
Systemleistung	Ohne Funktion	Ohne Funktion	Ohne Funktion	Ohne Funktion	Ohne Funktion	Leistung	Qualität	Qualität	Qualität
Vertikale Synchronisierung	An	An	An	An	An	An	An	An	An
Trilineare Optimierung	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	An	An	An	An
Anisotrope Mip-Filter-Optimierung	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	An	An	An	An
Optimierung des anisotropen Musters	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	An	An	An	An
Splinter Cell 3: Shader-Modell-Typ	Nicht möglich	SM 1.1	Nicht möglich	SM 1.1	SM 1.1	SM 1.1	SM 1.1	SM 1.1	SM 1.1
Splinter Cell 3: Schattenqualität	Nicht möglich	Niedrig	Nicht möglich	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig
Splinter Cell 3: Spiegelnde Beleuchtung	Nicht möglich	Aus	Nicht möglich	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus
HL2-Engine**: Shader-Detail	Hoch	Hoch	Niedrig	Hoch	Hoch	Niedrig	Hoch	Hoch	Hoch
HL2-Engine**: Texturdetails	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Hoch	Hoch	Niedrig	Hoch	Hoch	Hoch
HL2-Engine**: Schattendetails	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Hoch	Niedrig	Niedrig	Hoch	Hoch
Juiced: Streckendetails	Mittel	Mittel	Niedrig	Hoch	Hoch	Niedrig	Hoch	Hoch	Hoch
Juiced: Reflexionen	Nicht verfügbar	Aus	Aus	Hoch	Hoch	Aus	Hoch	Hoch	Hoch
Juiced: Verzerrungen/Blendeffekte	Nicht verfügbar	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein

Forceware und Spiele richtig einstellen

FX 5900 XT	FX 5900	FX 5900 Ultra	FX 5950 Ultra	6200	6600	6600 GT	6800 LE	6800	6800 GT	6800 Ultra
Kein AA	Kein AA	Kein AA	Kein AA	Kein AA	Kein AA	Kein AA	Kein AA	Kein AA	Kein AA	Kein AA
Kein AF	Kein AF	Kein AF	Kein AF	Kein AF	Kein AF	Kein AF	Kein AF	Kein AF	Kein AF	Kein AF
Hohe Leistung	Hohe Leistung	Hohe Leistung	Hohe Leistung	Hohe Leistung	Hohe Leistung	Hohe Leistung	Hohe Leistung	Hohe Leistung	Hohe Leistung	Hohe Leistung
Aus	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus
An	An	An	An	An	An	An	An	An	An	An
An	An	An	An	An	An	An	An	An	An	An
An	An	An	An	An	An	An	An	An	An	An
SM 1.1	SM 1.1	SM 1.1	SM 1.1	SM 3.0***	SM 3.0***	SM 3.0***	SM 3.0***	SM 3.0***	SM 3.0***	SM 3.0***
Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig
Aus	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus
Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig
Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig
Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig
Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig
Aus	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus
Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein
8xS AA	8xS AA	8xS AA	8xS AA	8xS AA	8xS AA	8xS AA	8xS AA	8xS AA	8xS AA	8xS AA
8:1 AF	8:1 AF	8:1 AF	8:1 AF	16:1 AF	16:1 AF	16:1 AF	16:1 AF	16:1 AF	16:1 AF	16:1 AF
Hohe Qualität	Hohe Qualität	Hohe Qualität	Hohe Qualität	Hohe Qualität	Hohe Qualität	Hohe Qualität	Hohe Qualität	Hohe Qualität	Hohe Qualität	Hohe Qualität
An	An	An	An	An	An	An	An	An	An	An
Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar
Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar
Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar
SM 1.1	SM 1.1	SM 1.1	SM 1.1	SM 3.0	SM 3.0	SM 3.0	SM 3.0	SM 3.0	SM 3.0	SM 3.0
Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch
Ein	Ein	Ein	Ein	Ein	Ein	Ein	Ein	Ein	Ein	Ein
Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch
Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch
Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch
Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch
Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch
Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein
Kein AA	Kein AA	2x AA	2x AA	Kein AA	Kein AA	2x AA	2x AA	2x AA	4x AA	4x AA
4:1 AF	4:1 AF	4:1 AF	4:1 AF	Kein AF	Kein AF	4:1 AF	4:1 AF	4:1 AF	8:1 AF	8:1 AF
Qualität	Qualität	Qualität	Qualität	Leistung	Qualität	Qualität	Qualität	Qualität	Hohe Qualität	Hohe Qualität
An	An	An	An	An	An	An	An	An	An	An
An	An	An	An	An	An	An	An	An	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar
An	An	An	An	An	An	An	An	Aus	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar
An	An	An	An	An	An	An	An	An	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar
SM 1.1	SM 1.1	SM 1.1	SM 1.1	SM 3.0	SM 3.0	SM 3.0	SM 3.0	SM 3.0	SM 3.0	SM 3.0
Niedrig	Niedrig	Mittel	Mittel	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Mittel	Mittel	Mittel
Aus	Aus	An	An	Aus	Aus	An	An	An	An	An
Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch
Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch
Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Niedrig	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch
Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Mittel	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch
Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch
Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein

* Ist spielabhängig und kann daher variieren ** HL2, CS: Source, Vampire: Bloodlines *** Bei den Shader-Optionen alles auf „Aus" stellen

Vergleich der Bildqualität in Need for Speed Underground 2 und UT 2004 (dt.)



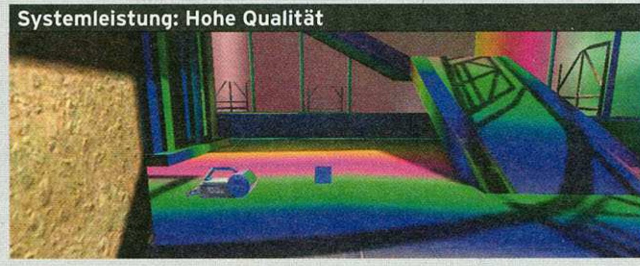






NFSU 2 DEMO: Da das Rennspiel selbst in der Einstellung „Hohe Qualität" kaum langsamer läuft, sollten Sie sich die bessere Bildqualität gönnen.





UT 2004 (DT.): Übergänge zwischen den unterschiedlichen Versionen einer Textur werden mit „Hohe Leistung" nicht mehr gefiltert.

Tipp 3: Optimierungen

Über die Registerkarte „Leistungs- & Qualitätseinstellungen" gelangen Sie zu folgenden Optimierungen, wenn Sie einen Haken vor „Erweiterte Einstellungen anzeigen" setzen:

- **Trilineare Optimierung**
- **Anisotrope Mip-Filter-Opt.**
- **Opt. des anisotropen Musters**

Schalten Sie diese Optimierungen nur aus, wenn Sie die Extraleistung nicht benötigen; die Bildqualität wird dadurch wirklich nur minimal verbessert.

Wollen Sie die maximale Spieleoptik, so steht an erster Stelle Anti-Aliasing oder anisotrope Filterung. Wenn Sie den Regler unter „Systemleistung" auf „Hohe Qualität" stellen, werden die drei Optimierungen übrigens automatisch deaktiviert.

Tipp 4: Spiele konfigurieren

Damit **Splinter Cell 3** gestartet werden kann, benötigen Sie eine Geforce3-Karte oder höher (Ausnahme: Geforce4-MX-Serie). Falls Sie bereits eine Geforce6-Karte Ihr Eigen nennen, sollten Sie unbedingt darauf achten, dass unter „Shader Model-Typ" der schnellere Renderpfad „Shader Model 3.0" aktiviert ist. **Chaos Theory** nutzt als eines der ersten Spiele den fortschrittlichen Renderpfad von DirectX 9, ein Ergebnis der engen Zusammenarbeit von Nvidia mit den Entwicklern im Rahmen des „The Way it's meant to be played"-Programms. Allerdings empfehlen wir, auf langsameren Geforce6-Karten unter den „Shader-Optionen" die folgenden Features auszuschalten:

- **HDR Rendering**
- **Parallax Mapping**
- **High Quality Soft Shadows**

Besitzern einer Geforce 6800 GT/Ultra raten wir, die genannten Features zu aktivieren, um die Bildqualität zu steigern (Performanceverlust allerdings bis zu 50 Prozent). Vor allem HDR-Rendering kostet sehr viel Leistung und reduziert die Framerate um bis zu 30 Prozent.

Spiele auf Grundlage der **Half-Life 2**-Engine sind selbst auf langsamen Karten wie einer Geforce2 GTS noch spielbar, sofern FSAA/AF ausgeschaltet sind und Sie eine niedrige Auflösung wählen. Das Shader-Detail sollten Sie auf den meisten Geforce-Karten auf „Hoch" stellen. Bei einer schwachen 3D-Performance empfiehlt es sich, die Schattendetails zu deaktivieren (bis zu 10 Prozent mehr Leistung).

Für **Juiced** reicht selbst eine Geforce4 Ti-4200 aus, um alle Details auf „Hoch" stellen zu können. Allerdings empfehlen wir, selbst auf High-End-Grafikkarten die Features „Verzerrungen" und „Blendeffekte" zu deaktivieren, da das Bild ansonsten verschwommen wirkt. (dw)

BIOS richtig einstellen

Option	Empfehlung	Bemerkung
Fast Writes	Aus	Fast Writes erhöht die Leistung nicht und kann zu Problemen führen.
Sideband-Adressierung	Aus	Zugunsten der Stabilität sollten Sie Sideband-Adressierung deaktivieren.
Graphics Aperture Size	128 MByte	128 MByte „Graphics Aperture Size" sind für die meisten Spiele optimal.
AGP-8X-Mode/Support	8X/Enabled	Ab der GeforceFX-Serie können Sie immer AGP 8X einstellen. Einige Geforce4-Karten unterstützen auch AGP 8X.

PC- Doktor

PC-Probleme?

Jeden Monat erreichen uns viele Mails mit aktuellen PC-Problemen. Die Ursachen dafür, dass eine Soundkarte nicht läuft oder dass der geniale Shooter jeweils nach fünf Minuten abstürzt, sind mannigfaltig. Wir haben für Sie eine Liste mit Maßnahmen zusammengestellt, die Sie auf jeden Fall bei einem PC-Problem ergreifen sollten.

Hardware-Check

- ☐ Kontrollieren Sie im BIOS unter „PC-Health Status" die Prozessortemperatur und die Shutdown-Optionen. Das BIOS rufen Sie, direkt nachdem Sie den Rechner eingeschaltet haben, mit Entf oder F1 auf. Unter „PC Health Status" finden Sie einen Eintrag für die CPU-Temperatur. Dieser sollte die 65°C-Marke nicht überschreiten. Kontrollieren Sie, ob alle Lüfter anlaufen und ob der CPU-Kühler korrekt aufliegt.
- ☐ Nicht übertakten! Alle etwaigen Einstellungen im BIOS wie CPU- oder Speicherspannung, Multiplikator und Arbeitstakt zurücknehmen. Wenn Sie hier nichts verändert haben, brauchen Sie diesen Check nicht durchzuführen. Wichtig: Ändern Sie nur Einstellungen im BIOS, wenn Sie wissen, was Sie tun!

Software-Check

- ☐ Grafiktreiber wie Nvidia ForceWare oder Ati Catalyst von der Heft-CD/-DVD installieren!
- ☐ Benutzen Sie die neuesten Treiber für Ihr Mainboard? Die aktuellen Treiberpakete wie Nvidia Nforce oder Via 4-in-1 Hyperion finden Sie ebenfalls auf der Heft-CD/-DVD!
- ☐ Sind alle Patches für das Microsoft-Betriebssystem installiert? Besuchen Sie www.windowsupdate.com!
- ☐ Ist Ihr System virenfrei? Einen Online-Virencheck ohne Software-Installation finden Sie unter http:/security.symantec.com/de!

1. PC-PROBE-WERTE KORREKT?
Temperaturanzeige

Das Asus-Tool PC Probe zeigt mir bei meinem Athlon 64 3200+ unter „Last" eine Betriebstemperatur von 50 Grad Celsius an. Kann ich dem Wert trauen oder ist er in Wirklichkeit viel höher? Ich habe das Mainboard Asus A8V Deluxe Revision 2.

THOMAS SCHEPS

PC Games: Asus gibt bei den Temperaturen in der Regel etwas zu hohe Werte an. Daher sind 50 Grad kein Problem.

2. FRAGE ZUM 5.1-SOUND
Logitech Z-5500 5.1

Ich habe vor, mir das Logitech-Soundsystem Z-5500 5.1 zu kaufen. Allerdings besitze ich einen nicht-5.1-fähigen Onboard-Sound-Chip. Da ich gelesen habe, dass das Z-5500 einen integrierten Dekoder besitzt, weiß ich nun nicht, ob ich jetzt auch in eine 5.1-fähige Soundkarte investieren muss oder nicht!

STEFAN KIMMERSDORFER

PC Games: Um Spiele mit 5.1-Sound genießen zu können, benötigen Sie auf alle Fälle eine 5.1-Soundkarte. Der Decoder im Lautsprechersystem hilft Ihnen da nicht weiter. Dieser kommt nur zum Einsatz, wenn Sie eine digitale Soundquelle, beispielsweise einen DVD-Player, anschließen.

3. ZWEI PCS IM WIRELESS LAN
Funkverbindung

Ich habe neulich Tests von zwei Wireless-LAN-Adaptern des Herstellers Hercules gelesen. Ich besitze ein Centrino-Notebook mit WLAN-Unterstützung und möchte damit auch im Garten online gehen. Allerdings bietet mein Router kein Wireless LAN. Kann ich zwischen meinem Notebook und meinem Desktop-PC auch eine Direktverbindung ohne WLAN Access Point aufbauen? Bei Kabelnetzwerken funktioniert das ja mit Crossover-Patchkabeln auch problemlos.

SEBASTIAN FRIEBE

PC Games: Ja, bei Kabelnetzwerken gibt es so etwas auch – und zwar nennt sich das Ad-hoc-WLAN. In der Regel können Sie hier zwei Rechner per WLAN-Adapter miteinander verbinden, einen zusätzlichen Access Point brauchen Sie nicht. Einige Hersteller wie U.S. Robotics haben Ad-hoc-Lösungen sogar auf drei Rechner ausgeweitet.

4. SPIEL LÄUFT NICHT
Geforce4 MX und Splinter Cell 3

Ich habe mir vor ein paar Tagen Splinter Cell 3: Chaos Theory gekauft und es sofort installiert. Als ich das Spiel starten wollte, erschien jedoch die Meldung, dass meine Grafikkarte die Anforderungen nicht erfüllt. Ich habe den PC erst vor drei Jahren gekauft und die Grafikkarte ist eine Geforce4 MX. Half-Life 2 läuft damit fehlerfrei. Bitte helfen Sie mir! Ich will mir wegen eines Spiels nicht eine neue Grafikkarte kaufen müssen.

CHRIS

PC Games: Leider werden Sie sich eine neue Grafikkarte anschaffen müssen, wenn Sie **Splinter Cell 3** spielen wollen. Ihre Geforce4 MX ist eine DirectX-7-Karte und besitzt keine Pixel-Shader-Einheiten, wie sie vom Spiel benötigt werden. Daher brauchen Sie mindestens einen DirectX-8-Beschleuniger wie eine Geforce4 Ti-4200. Eine Geforce 6600 GT ist jedoch empfehlenswerter.

5. WIE GUT IST DIESE KARTE?
GF 6600 GT mit 256 MByte RAM

Ich spiele mit dem Gedanken, mir eine Geforce 6600 GT zu kaufen. Nach einigen Erkundigungen habe ich mich für das Modell von Leadtek entschieden. Ich wollte die Karte gerade bei Alternate bestellen, da stieß ich auf die Geforce 6600 GT mit 256 MByte VGA-Speicher von der Firma XFX. Meine Fragen: Baut XFX qualitativ hochwertige Produkte? Und habt ihr schon Benchmarks von dieser 256-MByte-Karte gemacht? Ist sie tatsächlich schneller? Übrigens: Macht weiter so!

ULF STREEKMANN

2



NICHT KOMPLETT Um 5.1-Sound auch hören zu können, brauchen Sie zusätzlich noch eine 5.1-Soundkarte.

4



INKOMPATIBEL Splinter Cell 3: Chaos Theory läuft nicht mit einer Geforce4 MX, da diese Karte keine Pixel-Shader besitzt.

5



RAM Bei einer Geforce 6600 GT ist es unerheblich, ob die Karte 128 oder 256 MByte VGA-RAM besitzt.



UNTERSCHIEDE Eine boxed-CPU (links) wird bei AMD mit CPU-Kühler und drei Jahren Garantie ausgeliefert, Käufer von Tray-Prozessoren müssen auf beides verzichten.

Problem des Monats

Was unterscheidet tray- und boxed-CPUs?

Da bei mir der Kauf neuer PC-Komponenten ansteht, habe ich eine Frage bezüglich der zwei unterschiedlichen CPU-Varianten „tray" und „boxed". Welche Unterschiede gibt es bei den zwei Varianten noch, außer dass bei der „boxed"-Variante ein CPU-Kühler dabei ist? Und wie brauchbar ist denn dieser Boxed-Kühler bei einem AMD Athlon 64? Und die wahrscheinlich wichtigste Frage: Wäre es nicht sinnvoller, sich einen Tray-Prozessor und einen anderen, leistungsfähigeren Kühler (zum Beispiel von Thermaltake) zu besorgen? Bereits im Voraus vielen Dank für Ihre Antwort.

FABIAN KAMPFMANN

Die Boxed-Kühler sind zwar nicht schlecht, als optimal kann man sie aber auch nicht bezeichnen. Wenn Sie auf eine geringe Lautstärke Wert legen oder gar übertakten wollen, greifen Sie zu einem anderen Kühlermodell. Der Zalman CNPS7700-Cu ist für den Athlon 64 und P4 eine gute Option, wenn das Mainboard für die Montage geeignet ist. Zalman bietet auf der Webseite www.zalmantech.com eine Kompatibilitätstabelle. Der einzige weitere Unterschied zwischen tray und boxed liegt bei der Garantie. AMD gewährt auf boxed-CPUs drei Jahre Garantie, wenn diese mit dem entsprechenden Kühler eingesetzt werden. Auf Tray-CPUs gibt AMD generell keine Garantie. Intel gewährt auf boxed-Prozessoren ebenfalls eine drei Jahre lange Garantie, Tray-Prozessoren werden hier allerdings mit einem Jahr Garantie ausgeliefert.

PC Games: Der Hersteller XFX ist bisher hauptsächlich in den USA bekannt. Auf dem deutschen Markt vertreibt der Hersteller erst seit wenigen Monaten Grafikkarten. Die getesteten XFX-Modelle unterscheiden sich qualitativ nicht von der Konkurrenz. Bisher haben wir aber noch keine Geforce 6600 GT mit 256 MByte VGA-Speicher testen können. Da allerdings alle übrigen Spezifikationen mit der 128-MByte-Variante identisch sind (Taktraten, Pixel-Shader und Vertex-Shader-Einheiten etc.), ist die Karte trotz zusätzlichen Speichers vermutlich kaum schneller. Greifen Sie lieber zur günstigeren Leadtek-Karte mit 128 MByte VGA-RAM.

6. FALSCHE ROHLINGE?
DVD-Brenner zu langsam

Ich habe mir den DVD-Brenner Lite-On DVDRW SOHW-1213S gekauft. Der Brenner soll CD-Rohlinge mit 48facher und DVDs mit 16facher Geschwindigkeit brennen. Diese Geschwindigkeit erreicht er bei mir nicht, auch wenn ich diese vorher in der Brenner-Software ausgewählt habe. Woran könnte dies liegen? Die Lesegeschwindigkeit meiner Festplatte liegt weit über der Brenngeschwindigkeit und sollte die Leistung daher nicht beschränken.

DANIEL BUHR

PC Games: Es kann gut sein, dass Ihre CD- und DVD-Rohlinge nicht für 48fache und 16fache Brenngeschwindigkeit spezifiziert sind. Außerdem könnte die Firmware (Brennertreiber) veraltet sein – dann erkennt der Brenner die Rohlinge nicht korrekt. Schauen Sie am besten auf der Herstellerseite Ihres Brenners vorbei und laden Sie die aktuelle Firmware herunter.

7. WELCHE MAUS IST BESSER?
Linkshändermaus gesucht

Ich bin Linkshänder und will mir eine neue Maus kaufen. Dabei habe ich die Wahl zwischen der Raptor Gaming M2 und der Razer Diamondback Plasma.

GERNOT HARNA

PC Games: Da Sie Linkshänder sind, raten wir zur Raptor Gaming M2. Die Razor-Maus ist für Rechtshänder konzipiert und hat eine Auflage für den Ringfinger der rechten Hand, mit der ein Linkshänder Probleme bekommen kann.

8. DÄMMUNG EFFEKTIV GENUG?
Lärmgedämmtes Gehäuse

MR-Computertechnik bietet Gehäuse mit Schalldämmung gegen einen Aufpreis von 13 bis 56 Euro an. Lohnt sich das?

ENRICO KLEBER

PC Games: Wenn das PC-Gehäuse perfekt gedämmt ist, Sie aber ein lautes Netzteil besitzen, dann hilft die Dämmung auch nicht viel. Da Netzteile zur Wärmeabfuhr nach hinten geöffnet sind, wird der Lärmschutz nämlich umgangen. Stellen Sie daher vor dem Kauf sicher, dass Ihre anderen Komponenten – zum Beispiel der CPU-Kühler, der Grafikkarten-Kühler und das Netzteil – geräuscharm sind.

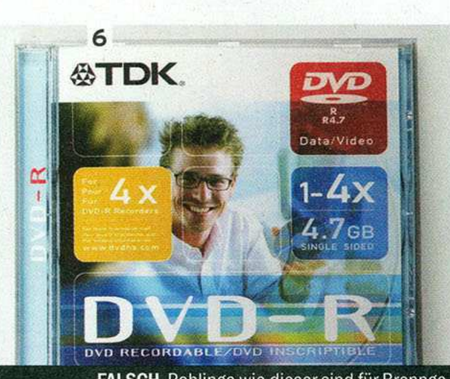
9. GRAFIKKARTE ZU HEISS?
Geforce 6800 GT

Ich habe eine Frage zu meiner Grafikkarte Gigabyte GV-N68T256D (Geforce 6800 GT): Im Dauerbetrieb wird die Karte knapp 80 Grad Celsius warm. Ist das ein noch vertretbarer Wert oder sollte ich die Kühlung gegen einen Zalman-VF700-CU-Kühler austauschen?

SEBASTIAN ZIETZ

PC Games: 80 Grad Celsius sind für die Geforce 6800 GT im 3D-Betrieb vollkommen in Ordnung. Erst ab etwa 140 Grad taktet sich die Grafikkarte automatisch selbst herunter, um Rechenfehler zu vermeiden. Falls Sie also nur die Kühlleistung verbessern wollen, lohnt sich ein Upgrade auf den Zalman VF700-Cu nicht. Wenn Sie jedoch den Geräuschpegel senken möchten, sollten Sie die Kühlung wechseln.

6



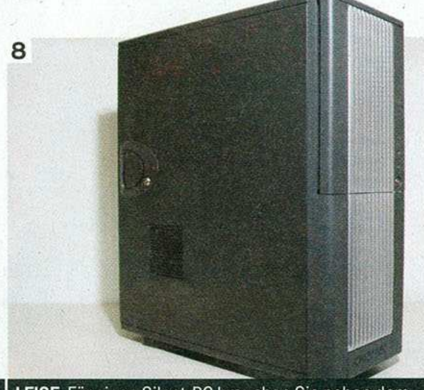
FALSCH Rohlinge wie dieser sind für Brenngeschwindigkeiten von 8x oder 16x ungeeignet.

7



KOMPATIBEL Linkshänder sollten zur Raptor Gaming M2 greifen, da diese Maus für beide Hände gut geeignet ist.

8


LEISE Für einen Silent-PC brauchen Sie neben dem gedämmten Gehäuse auch geräuscharme Komponenten.

Abräumen und sparen



Wer jetzt beim PC-Games-**Miniabo** zuschlägt, spart doppelt: den Weg zum Kiosk und Geld. Für **€ 9,90** gibt's **3 Ausgaben** PC Games + **1 Prämie.** Also gleich draufhalten!

PC Games: Tipps & Tricks 01/05
Keine faulen Tricks: In diesem Sonderheft finden Sie ausschließlich Greatest Hits! Zu den beliebtesten und erfolgreichsten Titeln aus den Kategorien Action, Strategie, Sport, Rollenspiel und Rennspiel haben Profis Hunderte von Karten, Cheats und Tipps zusammengestellt – im Heft und als PDF auf DVD. Für zusätzlichen Spielspaß sorgt eine hochwertige Vollversion: das kniffige Adventure **Syberia**!

PC Games: World-of-Warcraft-Poster
PC Games bringt, was **WoW**-Spieler wollen: eine riesige, übersichtliche Weltkarte, die die Orientierung in Blizzards Online-Rollenspiel enorm erleichtert. Auf der einen Seite finden Horde-Spieler alles, was Sie zur Orientierung benötigen, die Rückseite gehört den Allianz-Spielern, die auf Ihrer Karte nicht mühselig die Routen der Horde von denen der Allianz auseinander halten müssen. Format: 116 x 80 cm (2 Teile).

PC Games: Gratis-Spiele 02/05
In diesem Sonderheft haben wir die besten Freeware- und Shareware-Spiele aus allen Genres zusammengetragen! Ob Action-, Strategie-, Geschicklichkeits- oder Sportspiel, im Heft und auf der DVD ist für jeden was dabei. Als zusätzlichen Service haben wir unverzichtbare Tools und Treiber auf die Scheibe gepackt. Sie sparen sich so nicht nur die mühselige Suche, sondern auch Download-Zeit und damit Geld.

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (089) 20 959 125, Fax: +49 (089) 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: 0043-6246-8825277

Ja, ich möchte das Miniabo der PC Games.

- ❐ Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games mit DVD + 1 Sonderheft für € 9,90!
- ❐ Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games mit CD-ROM + 1 Sonderheft für € 9,90!

Absender

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie: (bitte nur eine ankreuzen)

- „PC Games: Tipps & Tricks 01/05" (Art.-Nr.: 002647)
- „PC Games: World-of-Warcraft-Poster" (Art.-Nr.: 002701)
- „PC Games: Gratis-Spiele 02/05" (Art.-Nr.: 002699)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg. Versandkosten übernimmt der Verlag. Da Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Abo-Service nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

PG MI 11

HARDWARE

News | Gerüchte | Meldungen

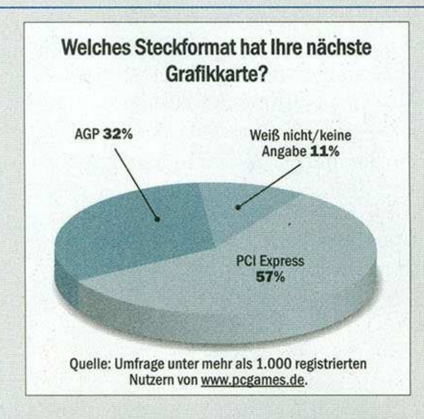
MEINUNG
DANIEL MÖLLENDORF



„Ich bin sicher, dass Doppel-Chip-Karten künftig eine wichtige Rolle spielen."

Sie ist die längste und sicherlich auch begehrteste Spieler-Grafikkarte überhaupt: Die beliebte Chipschmiede 3dfx stattete ihr Prestigeobjekt Voodoo 5 6000 mit vier Grafikchips aus und sorgte damit bei Performancesüchtigen wie Grafikkarten-Redakteuren gleichsam für leuchtende Augen. Obwohl das Aus von 3dfx verhinderte, dass die Platine mit Überlänge es jemals in den Handel schaffte, belegen Ebay-Transaktionen (bei denen die Voodoo 5 6000 zu horrenden Preisen den Besitzer wechselte) das ungeheure Interesse am Vier-Chip-Giganten. Dank Nvidias SLI-Technik setzt sich nun der Trend zu mehreren Grafikprozessoren fort: Asus, MSI, Gigabyte oder Leadtek – kein Hersteller verzichtet darauf, Aufrüstwilligen eigene Doppel-GPU-Kreationen anzubieten. Wohin der Mehr-Chip-Wahn führt? Ob Hersteller von leistungsstarken Netzteilen und besonders großen Gehäusen sich über eine immense Absatzsteigerung freuen dürfen? Ich bin jedenfalls sicher, dass Doppel-Chip-Karten künftig eine wichtige Rolle spielen.

Welches Steckformat hat Ihre nächste Grafikkarte?



Quelle: Umfrage unter mehr als 1.000 registrierten Nutzern von www.pcgames.de.

PC GAMES HILFT

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190-824834*
Täglich von 8-24 Uhr

Sollte dagegen Ihre Grafikkarte nicht wie gewünscht funktionieren oder der neue PC streiken, dann hilft Ihnen unser Hardware-Service:

0190-824833*
Täglich von 7-24 Uhr

*Der Anruf kostet pro Minute € 1,68.

GEFORCE 7800 GTX

Nvidia zeigt den Nachfolger der Geforce 6800 Ultra

Das neue Spitzenmodell Geforce 7800 GTX verfügt als erster Grafikchip über 24 Pixel-Shader-Einheiten. Bisher waren 16 Einheiten Rekord. Dazu gesellen sich acht Vertex-Shader-Einheiten. Der G70-Grafikchip taktet mit 430 MHz - beim Geforce 6800 Ultra sind es 400 MHz. Der Speicher arbeitet mit 600 MHz DDR und wird per 256-Bit-Interface angesprochen. Dabei sieht Nvidia GDDR3-Module mit 256 MByte vor. Dadurch ist die 7800 GTX laut Hersteller bei 1.600 x 1.200, vierfacher Kantenglättung und 8:1 anisotroper Filterung teilweise sogar doppelt so schnell wie der abgesetzte Klassenprimus Geforce 6800 Ultra. In einer Auflösung von 1.024 x 768 soll der Frischling durchschnittlichen nur drei Prozent Leistung verlieren wenn Sie vierfache Kantenglättung aktivieren. Per SLI-Technik können Leistungsgierige sogar zwei Karten gleichzeitig verwenden. Erfreulich: Der Strombedarf ist dank besserer Architektur niedriger, als bei der extrem anspruchsvollen 6800-Ultra-Kombi. Zudem reicht bereits ein flacher Kühlkörper.

Info: www.nvidia.de



DUAL-6800-GT, WINFAST DUO PX6600 GT EXTREME

Karten mit zwei Grafikchips

Noch auf der CeBIT hat Asus hinter verschlossenen Türen eine Grafikkarte mit zwei 6800-Ultra-Chips gezeigt. Angesichts des voraussichtlichen Endkundenpreises von 1.200 Euro hat sich der Hersteller jedoch gegen Nvidias aktuellen Top-Grafikprozessor entschieden. Stattdessen soll noch in diesem Monat eine Karte mit zwei 6800-GT-GPUs auf den Markt kommen. Beim Preis peilt Asus noch immer happige 900 Euro an. Leadtek setzt dagegen auf den günstigen Grafikchip Geforce 6600 GT. Zeitgleich zum Asus-Modell soll mit der „WinFast Duo PX6600 GT Extreme" eine Dual-6600-GT-Karte in den Händlerregalen stehen. Angeblich setzt diese kein bestimmtes Mainboard voraus, sondern gibt sich mit jeder Nforce4-SLI-Platine zufrieden – egal von welchem Hersteller. Ein Parallelbetrieb von zwei Doppel-Chip-Karten soll allerdings nicht möglich sein.

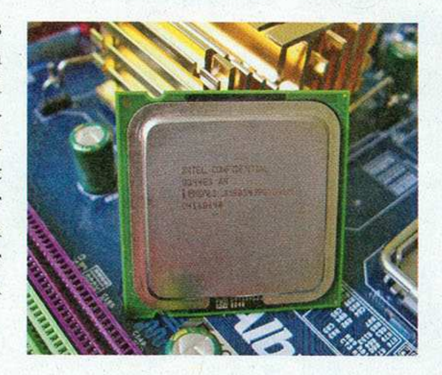
Info: www.asuscom.de | www.leadtek.de



PENTIUM 4 5XX-REIHE

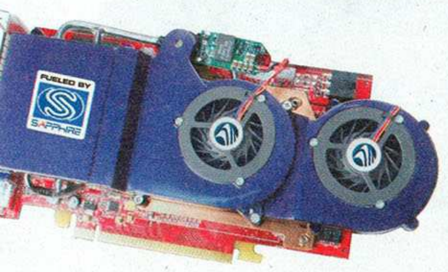
Weitere P4-CPUs mit 64 Bit

Im Desktop-Bereich unterstützen neben AMDs Athlon-64-Reihe bisher lediglich Intel-Prozessoren der 6xx-Reihe 64 Bit. In diesem Monat tauscht Intel jedoch auch die günstigere 5xx-Serie gegen 64-Bit-Varianten aus. Anstelle von 570, 560, 540, 530, 520 und 505 verkauft der CPU-Riese daher seit diesem Monat die Modelle 571, 561, 541, 531, 521 und 506. Außer der 64-Bit-Erweiterung EM64T ändert sich nichts an den Spezifikationen. Sogar der Preis soll nicht höher sein als bei den 32-Bit-Varianten. Die 6xx-Prozessoren sind dank größerem L2-Cache weiterhin schneller.
Info: www.intel.de



SAPPHIRE BLIZZARD

Kartenkühlung mit Flüssigmetall



Mit der Blizzard genannten „Liquid Metal Cooling"-Technik will Sapphire X850-XT- und X850-XT-PE-Karten effizient und leise kühlen. Hierbei verwendet der Hersteller flüssiges Metall, das Wärme 65-mal besser leiten soll als Wasser. Im Gegensatz zur Wasserkühlung ist zudem keine Wartung erforderlich und es sind keine beweglichen und daher störanfälligen Teile enthalten. Ein Preis für Grafikkarten mit Blizzard-Kühlung steht noch nicht fest.
Info: www.sapphiretech.de

X-FI XTREME FIDELITY

Neue Soundkarten von Creative

Creative hat den Nachfolger des erfolgreichen Audigy-Chips vorgestellt: Der Creative X-Fi Xtreme Fidelity soll eine neue Ära der Soundkarten einläuten. Der Audioprozessor besteht aus 51 Millionen Transistoren und verarbeitet zehn Milliarden Befehle pro Sekunde – damit ist er 24-mal leistungsfähiger als sein Vorgänger. Eine neue Version der Soundbibliothek EAX soll zudem um Ingame-Funktionen wie die entfernungsabhängige Lautstärke der Teamkommunikation erweitert werden. Wann die ersten X-Fi-Soundkarten auf den Markt kommen, steht noch nicht fest.
Info: de.europe.creative.com





PHYSX-PROZESSOR

Physik-Chip soll CPU entlasten

Auf der diesjährigen E3 verkündete AGEIA, Entwickler des PhysX-Prozessors, die Zusammenarbeit mit insgesamt elf Spiele-Entwicklern. Beim PhysX-Prozessor handelt es sich um einen Baustein, der die CPU entlasten soll, indem er stellvertretend sämtliche Physikroutinen abarbeitet. Hierzu zählt die Simulation von Kleidung, Haaren oder Flüssigkeiten. Der Zugriff auf den PhysX-Prozessor ist derzeit aber nur über die von AGEIA entwickelte Physik-Engine Novodex möglich. Zu den Herstellern, die künftig Spiele mit der Novodex-Engine herausbringen wollen, gehören unter anderem Ubisoft, Shiny Entertainment, Cryptic Studios und Epic Games. Einer der ersten Hersteller von Karten mit PhysX-Prozessor ist Asus. Entsprechende Modelle sollen noch in diesem Jahr für 250 bis 300 Euro angeboten werden.
Info: www.ageia.com | www.asuscom.de



Ist Atis nächster Grafik-Chip fast fertig?

Wie www.xbitlabs.com vermutet, könnte Atis nächster High-End-Chip R520 bereits von Spiele-Entwicklern getestet werden. Grundlage für die Annahme ist die Dokumentation des aktuellen **Far Cry**-Updates. Darin wird beschrieben, dass Probleme mit Shader-Modell-3-Hardware von Ati behoben wurden. Bisher unterstützen Radeon-Karten jedoch nur SM2.0B. Erst der R520 beherrscht SM3.
Info: www.xbitlabs.com | www.ati.de

SATA-II-Festplatten von Western Digital

Western Digital liefert ab sofort SATA-II-Festplatten der Serie WD Caviar SE16 aus. Durch die Whisperdrive- und die SoftSeek-Technologie ist der Geräuschpegel der Datenlager angeblich sehr gering. Die Modelle der neuen Serien verfügen außerdem über einen 16 MByte großen Cache, arbeiten mit 7.200 Umdrehungen pro Minute und haben eine Speicherkapazität von maximal 250 GByte.
Info: www.westerndigital.de

Samsung: Günstige TFTs

Mit dem Syncmaster 713N und dem 713N Pivot bietet Samsung preiswerte 17-Zoll-LCDs mit acht Millisekunden Reaktionszeit an. Der Einblickwinkel soll horizontal und vertikal 160 Grad betragen. Die Monitore verfügen jedoch nur über RGB-Eingänge. Beide Modelle sind für rund 320 Euro ab sofort im Handel verfügbar.
Info: www.samsung.de

Künftige CPUs von Intel

Laut Intel-Chef Paul Otellini sollen die unter den Codenamen „Conroe" und „Merom" entwickelten Zweikern-Chips bis Ende nächsten Jahres verfügbar sein. Conroe wird den P4-Nachfolger Presler ablösen. Merom ist dagegen ein Notebook-Prozessor, der Yonah folgen soll. Dabei handele es sich um Zweikern-Prozessoren „der nächsten Generation".
Info: www.intel.de

Adapter für PCI Express

Mit der Brücken-Platine ATOP soll es möglich sein, AGP-8x-Karten von Nvidia in einem PCI-Express-Slot zu verwenden. Bisher wurden nur Albatron-Modelle erfolgreich getestet. Zudem kann sich die Leistung um bis zu zehn Prozent verschlechtern. ATOP ist ab nächsten Monat verfügbar und kostet zwischen 70 und 80 Euro.
Info: www.albatron.de

Kompatibilitätsprobleme mit Pentium 4 D 820

Dass der P4 D 820, Intels aktuell günstigste Dualcore-CPU mit 2,8 GHz, nicht mit jedem Mainboard funktioniert, berichtete www.xbitlabs.com. So unterstützt Nvidia beim Chipsatz Nforce 4 SLI Intel Edition offiziell nur Dualcore-Modelle ab 3 GHz.
Info: www.xbitlabs.com | www.intel.de



16 Modelle im Test

Grafikkartenangebote gibt es viele, doch wissen Sie immer, ob es sich nur um ein Lockangebot oder um ein echtes Schnäppchen handelt?

Wenn Sie in den letzten Monaten gezögert haben, Ihre Grafikkarte aufzurüsten, ist eventuell jetzt der richtige Zeitpunkt gekommen. Laut einer Umfrage wollen 50 Prozent unserer Leser nicht mehr als 250 Euro dafür ausgeben. Diese wichtige Preisgrenze unterschreiten nun einige Grafikchips wie der Geforce 6800 oder Radeon X800. Was diese und viele weitere Grafikkarten unter 300 Euro leisten und ob sie es mit den nahezu doppelt so teuren High-End-Boliden aufnehmen können, klären wir in diesem Artikel.

AGP: 200-Euro-Preisknüller

Gerade mal 195 Euro verlangen Onlineshops für die MSI NX6800-TD128 mit dem Geforce 6800. Trotz dieses günstigen Preises dürfen sich Käufer über eine gute Ausstattung sowie eine variable Lüftersteuerung freuen. Im März 2005 lag der Preis noch bei 290 Euro; gegen die deutlich günstigere 6600 GT tat sich die Geforce 6800 damals beim Preis-Leistungs-Vehältnis schwer. Heute sparen Sie nur noch rund 50 Euro, wenn Sie zur 6600 GT greifen. Die relativ schlecht ausgestattete Geforce 6600 GT von PNY ist schon für 150 Euro zu haben. Mindestens 20 Euro mehr zahlen Sie dagegen für eine etwas besser ausgestattete 6600-GT-Karte. Falls Ihnen ein umfangreiches Software-Bundle wichtig ist, lohnt es sich inzwischen, zur nur unwesentlich teureren NX6800-TD128 zu greifen. In unserer Benchmark-Suite (**NfS Underground 2**, **Half-Life 2** und **Splinter Cell 3**) liegen die beiden Grafikchips ohne AA/AF etwa gleichauf. Mit 4x AA und 8:1 AF lässt die 6800 eine 6600 GT um rund 11 Prozent hinter sich. Wird dabei noch eine höhere Auflösung von 1.280x1.024 gewählt, beträgt der Unterschied schon 21 Prozent.

Bei einem Preis von 169 Euro hat es die Gecube GC-RX700PGA-C3 mit dem X700 Pro momentan noch etwas schwer. PCI-Express-Varianten mit dem X700 Pro sind schon für 130 Euro verfügbar. Der Rialto-Brückenchip sorgt für höhere Produktionskosten bei den AGP-Modellen. Wir rechnen jedoch damit, dass die Preise in den nächsten Wochen und Monaten drastisch fallen werden. Nur dann hat die X700 Pro gegen Nvidias 6600-GT-GPU eine Chance, da der Ati-Chip im Durchschnitt 20 Prozent langsamer ist.

PCI Express: Preisknüller unter 200 Euro

Für PCI-Express-Beschleuniger müssen Sie normalerweise mehr Geld auf den Tisch legen als für AGP-Karten. Dennoch erhalten Sie schon für unter 200 Euro ausreichend 3D-Leistung. Ein unschlagbares Preis-Leistungs-Verhältnis bieten X800-Karten mit nur 128 MByte Speicher. So erhalten Sie bei Alternate schon für 179 Euro eine GC-X800-C3 von Gecube. Für eine Radeon X800 mit 256 MByte RAM werden mindestens 220 Euro fällig. Müssen Sie dann bei den günstigen 128-MByte-Modellen einen Performancerückgang in Kauf nehmen? PC Games hat mit drei Spielen den Test gemacht. Da der Speichertakt auf der X800 mit 128 MByte höher ausfällt (493 gegenüber 350 MHz DDR), ist diese in **NfSU 2** um bis zu 14 Prozent und in **Splinter Cell 3** um bis zu 15 Prozent schneller als die 256-MByte-Karte. Unter Umständen kommen aber auch 128-MByte-Modelle mit nur 350

Euro pro Fps bei Need for Speed Underground 2 (zwei Qualitätseinstellungen)

LEGENDE
▮ 1.024x768, 4x AA, 8:1 AF
▮ 1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF

Euro pro Fps

Frames per Second/Bilder pro Sekunde

Unspielbar | Bedingt spielbar | Flüssig spielbar

FX 5900 XT, GF4 Ti-4200, 9800 Pro, X700 Pro, 6600 GT, 6800, X800 XL, X850 Pro, X850 XT-PE, 6800 GT SLI

ERKLÄRUNG: Mit dieser Grafik können Sie das Preis-Leistungs-Verhältnis von Grafikkarten beurteilen. Beispiel mit 1.024x768 und 4x AA/8:1 AF: Eine FX 5900 XT ist nicht nur teuer, sondern auch vergleichsweise langsam. Weitaus günstiger fahren Sie mit einer X700 Pro oder 6600 GT und erhalten zudem bessere Frameraten.

Zur Ermittlung der Angaben wurden die Preise der PCI-Express-Versionen verwendet.

MHz DDR auf den Markt. In **Half-Life 2** ist die 256-MByte-Karte dagegen immer schneller:

- **1.024x768, kein AA/AF: +10%**
- **1.024x768, 4x AA, 8:1 AF: +15%**
- **1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF: +50%**

Die Radeon X800/128 muss sich mit der genauso teuren Geforce 6600 GT messen. Das Fps-Duell gewinnt die Ati-Karte in unserer Benchmark-Suite deutlich und liegt je nach Einstellung um drei bis 29 Prozent vorn. Dennoch sollte keine voreilige Kaufentscheidung getroffen werden. Für die Geforce 6600 GT sprechen nämlich die Unterstützung des Shader-Modells 3.0 sowie eine mögliche Leistungssteigerung mithilfe von zwei 6600-GT-Grafikkarten im SLI-Betrieb.

Falls Ihnen selbst 180 Euro für eine PCI-Express-Karte noch zu viel Geld ist, sollten Sie für 50 Euro weniger zur Radeon X700 Pro von MSI greifen. Die MSI-Karte ist ihre 130 Euro zweifellos wert, zumal sie eine sehr umfangreiche Ausstattung erhalten hat und auch die gute Kühlung mit 0,2 Sone nahezu lautlos ausfällt.

Preistipps über 200 Euro

Eine High-End-Grafikkarte zum Mainstream-Preis gibt es mit der Sparkle SP-AG40GPT. Die Geforce 6800 GT AGP war bis Redaktionsschluss beim Onlineshop Snogard für sehr günstige 250 Euro zu haben. Noch im März 2005 mussten für eine 6800 GT im Durchschnitt 400 Euro bezahlt werden. Doch Vorsicht: Es ist auch eine 6800 GT von Asus im Umlauf, die nur über 128 MByte Speicher verfügt und auf dem Layout einer Standard-6800 basiert. Als 6800-GT-Alternative gibt es schon für 280 Euro eine Radeon X800 XL von Tul. Mit hohen Qualitätseinstellungen ist die X800 XL sogar um bis zu fünf Prozent schneller als die 6800 GT.

Für PCI-Express-Beschleuniger müssen Sie wieder etwas tiefer in die Tasche greifen. Nichtsdestotrotz treffen Sie mit der MSI NX6800-TD256E (Geforce 6800) für etwa 250 Euro eine vergleichsweise preiswerte Wahl. Die günstigste und gleichzeitig auch beste bisher von uns getestete Radeon X800 XL PCI-E erhalten Sie von Gigabyte. Da die GV-RX80L256V allerdings komplett passiv gekühlt wird (Heatpipe-Konstruktion), sollten Sie vor dem Kauf darauf achten, dass Ihre Gehäuselüftung leistungsfähig ist.

Kaufberatung

Diese Punkte müssen Sie beim Kauf einer neuen Grafikkarte beachten:

■ Inzwischen gibt es auch 3D-Beschleuniger mit 512 MByte Speicher. Lohnt sich der Kauf der weitaus teureren 512-MByte-Variante?
Diese Frage kann ganz klar mit einem Nein beantwortet werden. So kostet beispielsweise eine X800 XL mit 512 MByte Speicher etwa 150 Euro mehr als die gleiche Karte mit 128 MByte. Für dieses Geld erhalten Sie schon eine deutlich schnellere X800 XT. In den meisten Benchmarks konnte mit den 512-MByte-Modellen keine Performancesteigerung erreicht werden.

■ Welche Vorteile hat eine Grafikkarte mit Shader-Modell 3.0?
Spiele mit SM-3.0-Renderpfad (unter anderem **Splinter Cell 3**) laufen mit einer entsprechenden Grafikkarte (Geforce6-Serie) schneller. Allerdings nur, wenn Sie Zusatzeffekte wie HDR deaktivieren.

■ Sind die aktuellen 3D-Karten auch für zukünftige Spiele ausreichend schnell?
Selbst mit einer Geforce 6600 GT sind Sie für die nächsten zwölf Monate gut gerüstet. Grafik-Highlights wie **Unreal Tournament 2007** sollen selbst auf einer Geforce 6800 GT noch flüssig laufen. Sowohl Ati als auch Nvidia haben mit den aktuellen Grafikchips (Geforce6- und Radeon X800/850-Serie) die Performance im Vergleich zur letzten Chipgeneration drastisch gesteigert. Nun sind die Programmierer an der Reihe, die Leistung auszuschöpfen. Spieleentwickler können es sich einfach nicht erlauben, dass ihre Spiele im Jahr 2006 nur auf der nächsten High-End-Generation flüssig laufen, zumal die Ankündigung und die tatsächliche Verfügbarkeit von neuen High-End-Chips zwei Paar Schuhe sind.



512 MBYTE Selbst in hohen Auflösungen und mit AA/AF profitieren aktuelle PC-Spiele kaum von einer üppigen Speicherausstattung.

Typberatung: Grafikkarten

Ganz persönliche Empfehlungen: Die Kauftipps der Profis unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.



Mein Kauftipp: Sparkle SP-AG40GPT

Marco Albert

Begründung: Noch vor kurzem musste man für eine 6800 GT locker 400 Euro auf den Tisch legen. Da ist die Sparkle SP-AG40GPT mit rund 250 Euro ein echtes Schnäppchen. Ich würde auf jeden Fall zuschlagen und die Karte kaufen. Die hohe Lautheit von 3,1 Sone lässt sich recht leicht mit einer Software-Lüftersteuerung bekämpfen.



Mein Kauftipp: Tul Powercolor Radeon X800 XL

Oliver Haake

Begründung: Ich würde mir die Powercolor X800 XL zulegen. Ich spiele nämlich derzeit die Preview-Version von **Battlefield 2** und die Performance meiner Geforce 6800 ist hier relativ schlecht. Die Kollegen von PC Games schwören dagegen, dass das Spiel mit einer Radeon-Karte deutlich besser läuft. Wir werden sehen ...

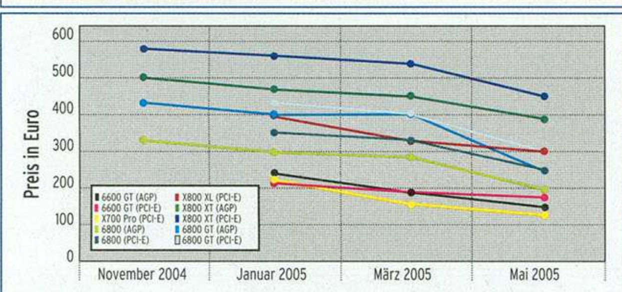


Mein Kauftipp: Gigabyte GV-RX80128D

Daniel Waadt

Begründung: Bei etwa 200 Euro ist bei mir die Schmerzgrenze für eine Grafikkarte erreicht. Da liege ich mit der rund 190 Euro teuren X800 von Gigabyte genau richtig, zumal die Grafikkarte noch komplett passiv gekühlt wird und ein leiser PC bei mir an erster Stelle steht. Der einzige Nachteil ist für mich der fehlende SM-3.0-Support.

Preisverfall bei Grafikkarten



PREISKAMPF Vor allem die 6800 und 6800 GT sind innerhalb kürzester Zeit um bis zu 60 Prozent günstiger geworden. Einen sehr hohen Preisverfall erfahren momentan auch die X700-Pro-Karten in PCI-Express-Bauform.

Bei welchen Karten stimmt das Preis-Leistungs-Verhältnis?

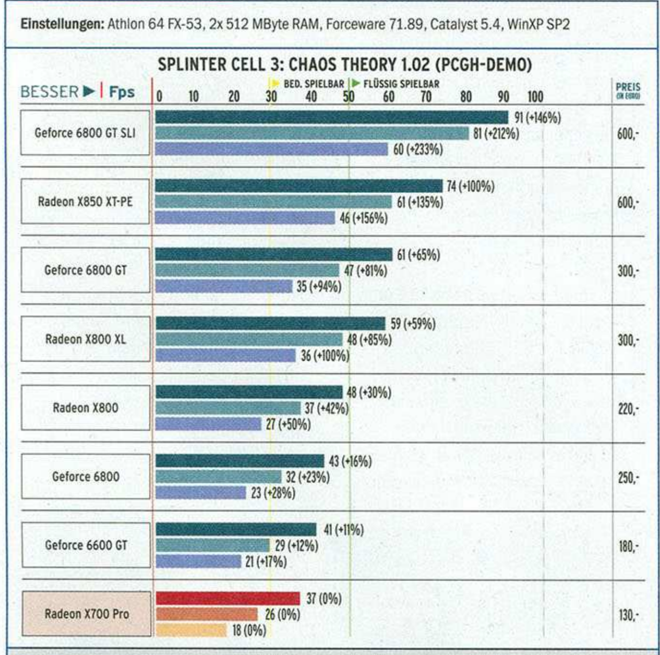
Um dieser Frage auch in Zahlen nachzugehen, haben wir für Sie auf der zweiten Seite dieses Artikels eine Grafik erstellt, die veranschaulichen soll, welche Grafikkarten die beste Leistung fürs Geld bieten. Die ehemaligen Preis-Leistungs-Tipps FX 5900 XT und Radeon 9800 Pro (180 bzw. 190 Euro) sind mittlerweile überteuert. Für weniger Geld erhalten Sie eine schnellere Geforce 6600 GT. Außerdem erreichen 3D-Beschleuniger mit dem FX 5900 XT in **Need for Speed Underground 2** unspielbare Frameraten, wenn Sie sich für eine TFT-übliche Auflösung von 1.280x1.024 entscheiden und 4x AA/8:1 AF aktivieren. Teure High-End-Karten wie die X850 XT-PE oder zwei 6800-GT-Modelle im SLI-Betrieb sind dagegen nur sinnvoll, wenn Sie stets eine hohe Auflösung nutzen und Qualitätseinstellungen aktivieren. Ansonsten erhalten Sie beispielsweise mit einer nur 300 Euro teuren Radeon X800 XL fast genauso hohe Frameraten wie mit einer doppelt so teuren Radeon X850 XT-PE. Fallende Preise machen auch die Geforce 6800 immer interessanter.

Fazit: Preis-Leistungs-Sieger

Käufer von AGP-Grafikkarten stehen momentan vor einer schwierigen Entscheidung. Lohnt es sich, noch zur Geforce 6600 GT zu greifen, oder sollten Sie lieber gleich die nur unwesentlich teurere Geforce 6800 kaufen, die nun schon für unter 200 Euro zu haben ist? Unser Tipp: Schlagen Sie bei der Geforce 6600 GT zu, wenn Sie immer in 1.024x768 und ohne AA/AF spielen, da sich dann die Mehrinvestition von bis zu 50 Euro für die Geforce 6800 nicht lohnt. Wer eine zukunftssichere Karte sucht, liegt derzeit mit der 6800 GT AGP genau richtig (ab 250 Euro). Für Käufer eines PCI-Express-Systems ist momentan die Radeon X800 (128-MByte-Version) ein absoluter Spartipp, gegen den selbst die 6600 GT blass aussieht. Allerdings gab es bis Redaktionsschluss nur wenige Hersteller (Gecube und Gigabyte), die eine Radeon X800 mit 128 MByte im Angebot hatten. Interessant wäre diese Karte auch für den AGP-Markt, da Ati bis 200 Euro wenig zu bieten hat und die X700 Pro gegen die 6600 GT nicht ankommt. Bleibt zu hoffen, dass dies auch die Boardpartner so sehen. (dw)

Leistung: Splinter Cell 3 — Fps

Einstellungen: Athlon 64 FX-53, 2x 512 MByte RAM, Forceware 71.89, Catalyst 5.4, WinXP SP2



FAZIT:
- Im SLI-Betrieb lässt die 6800 GT die Konkurrenz weit hinter sich.
- Die X800 setzt sich gegen die etwas teurere Geforce 6800 durch.
- Aus Preis-Leistungs-Sicht muss sich die X700 Pro vor der 6600 GT nicht verstecken.

LEGENDE ■ 1.024x768, kein AA/AF ■ 1.024x768, 4x AA, 8:1 AF ■ 1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF

Leistung: Half-Life 2 — Fps

Einstellungen: Athlon 64 FX-53, 2x 512 MByte RAM, Forceware 71.89, Catalyst 5.4, WinXP SP2

HALF-LIFE 2 (PCGH-VGA-DEMO)

BESSER ▶ | Fps — BED. SPIELBAR | FLÜSSIG SPIELBAR

Karte	1.024x768, kein AA/AF	1.024x768, 4x AA, 8:1 AF	1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF	Preis (in Euro)
Radeon X850 XT-PE	81 (+31%)	80 (+74%)	74 (+185%)	600,-
Radeon X800 XL	80 (+29%)	77 (+67%)	67 (+158%)	300,-
Geforce 6800 GT	79 (+27%)	73 (+59%)	57 (+119%)	300,-
Geforce 6800 GT SLI	77 (+24%)	76 (+65%)	72 (+177%)	600,-
Radeon X800	77 (+24%)	69 (+50%)	51 (+96%)	220,-
Geforce 6800	75 (+21%)	63 (+37%)	42 (+62%)	250,-
Geforce 6600 GT	74 (+19%)	56 (+22%)	31 (+19%)	180,-
Radeon X700 Pro	62 (0%)	46 (0%)	26 (0%)	130,-

FAZIT:
- In **Half-Life 2** schneiden die Ati-Grafikkarten allgemein besser ab.
- Aufgrund der CPU-Limitierung bringt SLI nur in hohen Einstellungen mehr Fps.
- Die nur halb so teure X800 XL kommt fast an die X850 XT-PE heran.

LEGENDE ■ 1.024x768, kein AA/AF ■ 1.024x768, 4x AA, 8:1 AF ■ 1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF

AGP-GRAFIK-KARTEN

	SP-AG40GPT	Powercolor X800 XL	Radeon X800 XL	NX6800-TD128
Hersteller/Webseite	Sparkle (www.sparkle.com.tw)	Tul (www.powercolor.com.tw)	Club 3D (www.club-3d.de)	MSI (www.msi-computer.de)
Preis	€ 250,-	€ 279,-	€ 289,-	€ 195,-
Grafikchip	Geforce 6800 GT	Radeon X800 XL	Radeon X800 XL	Geforce 6800
Chiptakt/Speichertakt	350 MHz/500 MHz DDR	400 MHz/493 MHz DDR	400 MHz/493 MHz DDR	325 MHz/350 MHz DDR
Preis-Leistungs-Verhältnis	Sehr gut	Gut	Gut	Sehr gut
AUSSTATTUNG	1,70	1,70	2,00	1,80
Speicher	256 MByte DDR3 (BGA; 2,0 ns), 256 Bit	256 MByte DDR3 (BGA; 2,0 ns), 256 Bit	256 MByte DDR3 (BGA; 2,0 ns), 256 Bit	128 MByte DDR3 (BGA; 2,86 ns), 256 Bit
Anschlüsse	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video)/TV-In (Kabel), DVI	VGA, TV-Out (S-Video)/TV-In (Kabel), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI
Kühlung	55-mm-Lüfter, RAM-Kühler	55-mm-Lüfter, RAM-Kühler	55-mm-Lüfter, RAM-Kühlung	65-mm-Lüfter, RAM-Kühler
Software	U. a. Power DVD 5, Arx Fatalis, Spellforce (e)	U. a. Power DVD, Power Director SE+	U. a. Power DVD 5, Power Director 3 DE	U. a. Win DVD 5.1, Win DVD Creator, Uru
Handbuch; Garantie	Gedruckt (Englisch); 3 Jahre	Gedruckt (Englisch); 2 Jahre	Nicht vorhanden; 2 Jahre	Gedruckt (Englisch); 2 Jahre
Sonstige Ausstattung	SCART-Adapter, S-Video-Kabel, DVI-VGA	2x Adapter, DVI-VGA	2x Adapter, DVI-VGA	S-Video-Kabel, DVI-VGA
EIGENSCHAFTEN	1,72	2,07	2,07	1,17
Pixel-/Vertex-Shader	16/6	16/6	16/6	12/5
Anisotroper Texturfilter	Bis zu 16:1 trilinear	Bis zu 16:1 trilinear	Bis zu 16:1 trilinear	Bis zu 16:1 trilinear
Kantenglättung	Multi-Sampling (gedrehtes Muster)	Multi-Sampling (gedrehtes Muster)	Multi-Sampling (gedrehtes Muster)	Multi-Sampling (gedrehtes Muster)
Hardware-Monitor; Lüfterst.	Vorhanden; Nein (9,9 Volt)	Vorhanden; Nein (9,5 Volt)	Vorhanden; Nein (9,5 Volt)	Hardware-Monitor, AGP 8X
LEISTUNG	1,91	1,90	1,90	2,37
Temperatur; Lautst. (2D/3D)	45 °C (Platine); 3,1 Sone; 42,8 dB(A)	57 °C (GPU); 3,7 Sone; 44 dB(A)	58 °C (GPU); 3,7 Sone; 44 dB(A)	39-41 °C (Platine); 1,9-4,4 Sone; 38-47,5 dB(A)
Übertaktung; Leistungsaufn.	390 MHz/620 MHz DDR; 74 Watt	440 MHz/580 MHz DDR; 79 Watt	460 MHz/620 MHz DDR; 79 Watt	400 MHz/465 MHz DDR; 54 Watt
3D-Leistung (1.024x768, kein AA/AF)	Sehr gut (88,2 Fps normiert)	Sehr gut (84,6 Fps normiert)	Sehr gut (84,6 Fps normiert)	Gut (77,6 Fps normiert)
3D-Leistung (1.024x768, 4x AA, 8:1 AF)	Sehr gut (81,7 Fps normiert)	Sehr gut (80,9 Fps normiert)	Sehr gut (80,9 Fps normiert)	Gut (64,3 Fps normiert)
3D-Leistung (1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF)	Gut (71,8 Fps normiert)	Gut (75,3 Fps normiert)	Gut (75,3 Fps normiert)	Befriedigend (50,2 Fps normiert)
FAZIT	+ Gute Ausstattung + Sehr schnell in 3D – Lüfter deutlich hörbar GESAMT 1,83	+ Niedrige Temperatur + Gute Ausstattung – Lüfter deutlich hörbar GESAMT 1,89	+ Vergleichsweise günstig + Schnell in 3D – Lauter Lüfter GESAMT 1,95	+ Variable Lüftersteuerung + Dynamische Übertaktung – Regler für Lüftersteuerung GESAMT 2,13



AGP-GRAFIK-KARTEN

	Winfast A400 TDH	Aeolus 6600GT-DV128	Geforce 6600 GT	GC-RX700PGA-C3
Hersteller/Webseite	Leadtek	Aopen (www.aopen.de)	PNY (www.pnyeurope.com/de)	Gecube (www.gecube.com)
Preis	€ 219,-	€ 169,-	€ 150,-	€ 169,-
Grafikchip	Geforce 6800	Geforce 6600 GT	Geforce 6600 GT	Radeon X700 Pro
Chiptakt/Speichertakt	325 MHz/350 MHz DDR	450 MHz/500 MHz DDR	500 MHz/450 MHz DDR	425 MHz/472 MHz DDR
Preis-Leistungs-Verhältnis	Gut	Sehr gut	Sehr gut	Gut
AUSSTATTUNG	1,70	2,35	2,45	2,45
Speicher	128 MByte DDR3 (BGA; 2,86 ns), 256 Bit	128 MByte DDR3 (BGA; 2,0 ns), 128 Bit	128 MByte DDR3 (BGA; 2,0 ns), 128 Bit	128 MByte DDR3 (BGA; 2,0 ns), 128 Bit
Anschlüsse	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI
Kühlung	50-mm-Lüfter, RAM-Kühler	50-mm-Lüfter, Bridge-Kühlung	50-mm-Lüfter, Bridge-Kühlung	55-mm-Lüfter, RAM-Kühler
Software	U. a. Winfast DVD, Splinter Cell 2, Gun Metal	Spellforce, Arx Fatalis	-	Power DVD 5
Handbuch; Garantie	Gedruckt (Deutsch); 3 Jahre	Gedruckt (Deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (Deutsch); 3 Jahre	Gedruckt (Deutsch); 2 Jahre
Sonstige Ausstattung	Comp.-/S-Video-Kabel, Adapter, DVI-VGA	Adapter, DVI-VGA	Adapter, DVI-VGA	2x Adapter, DVI-VGA
EIGENSCHAFTEN	1,82	2,02	2,12	2,37
Pixel-/Vertex-Shader	12/5	8/3	8/3	8/6
Anisotroper Texturfilter	Bis zu 16:1 trilinear	Bis zu 16:1 trilinear	Bis zu 16:1 trilinear	Bis zu 16:1 trilinear
Kantenglättung	Multi-Sampling (gedrehtes Muster)	Multi-Sampling (gedrehtes Muster)	Multi-Sampling (gedrehtes Muster)	Multi-Sampling (gedrehtes Muster)
Hardware-Monitor; Lüfterst.	Hardware-Monitor, AGP 8X	Vorhanden; Nein (12 Volt)	Nicht vorhanden; Nein (12 Volt)	Nicht vorhanden; Nein (12 Volt)
LEISTUNG	2,42	2,61	2,61	3,17
Temperatur; Lautst. (2D/3D)	43,7 °C (Platine); 2,7 Sone; 40 dB(A)	48,7 °C (Platine); 2,2 Sone; 39 dB(A)	46,9 °C (Platine); 2.6 Sone; 41,4 dB(A)	39 °C (Platine); 5,6 Sone; 55 dB(A)
Übertaktung; Leistungsaufn.	380 MHz/465 MHz DDR; 49 Watt	540 MHz/600 MHz DDR; 58 Watt	570 MHz/600 MHz DDR; 63 Watt	440 MHz/520 MHz DDR; 45 Watt
3D-Leistung (1.024x768, kein AA/AF)	Gut (77,6 Fps normiert)	Gut (75,3 Fps normiert)	Gut (76,5 Fps normiert)	Gut (66,8 Fps normiert)
3D-Leistung (1.024x768, 4x AA, 8:1 AF)	Gut (64,3 Fps normiert)	Befriedigend (57 Fps normiert)	Befriedigend (57,8 Fps normiert)	Befriedigend (49,5 Fps normiert)
3D-Leistung (1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF)	Befriedigend (50,2 Fps normiert)	Befriedigend (40,2 Fps normiert)	Befriedigend (41,5 Fps normiert)	Ausreichend (35,6 Fps normiert)
FAZIT	+ Vergleichsweise niedriger Preis + Schnell ohne FSAA/AF – Lauter Lüfter GESAMT 2,15	+ Vergleichsweise gute Kühlung + Viel Overclocking-Potenzial – Altes Spiele-Bundle GESAMT 2,44	+ Guter Preis + Viel Taktspielraum – Keine mitgelieferte Software GESAMT 2,48	+ Hoher Speichertakt + Gute Kühlung – Sehr lauter Lüfter GESAMT 2,87

PCI-EXPRESS-GRAFIKKARTEN

	GV-RX80L256V	NX6800-TD256E	Radeon X800	GV-RX80128D Silentpipe
Hersteller/Webseite	Gigabyte (www.gigabyte.de)	MSI (www.msi-computer.de)	Connect 3D (www.connect3d.de)	Gigabyte (www.gigabyte.de)
Preis	€ 299,-	€ 249,-	€ 219,-	€ 189,-
Grafikchip	Radeon X800 XL	Geforce 6800	Radeon X800	Radeon X800
Chiptakt/Speichertakt	400 MHz/490 MHz DDR	325 MHz/300 MHz DDR	392 MHz/350 MHz DDR	398 MHz/493 MHz DDR
Preis-Leistungs-Verhältnis	Gut	Gut	Gut	Sehr gut
AUSSTATTUNG	1,75	1,80	2,20	2,35
Speicher	256 MByte DDR3 (BGA; 2,0 ns), 256 Bit	256 MByte DDR (BGA; 2,8 ns), 256 Bit	256 MByte DDR3 (BGA; 2,0 ns), 256 Bit	128 MByte DDR3 (BGA; 2,0 ns), 256 Bit
Anschlüsse	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI
Kühlung	Passiv-Kühlung, 2 Heatpipes	50-mm-Lüfter	50-mm-Lüfter	Passiv-Kühlung, 2 Heatpipes
Software	U. a. Power DVD 5.0. Joint Operations	U. a. Win DVD 5.1, Win DVD Creator Plus	-	Power DVD 5, V-Tuner 2 Plus, Joint Operations
Handbuch; Garantie	Gedruckt (Englisch); 2 Jahre	Gedruckt (Englisch); 2 Jahre	Gedruckt (Englisch); 2 Jahre	Gedruckt (Englisch); 2 Jahre
Sonstige Ausstattung	2x Adapter, DVI-VGA	S-Video-Kabel, DVI-VGA	Comp.-/S-Video-Kabel, 2x Adapter, DVI-VGA	Adapter, DVI-VGA
EIGENSCHAFTEN	1,97	1,52	2,07	1,97
Pixel-/Vertex-Shader	16/6	12/5	12/6	12/6
Anisotroper Texturfilter	Bis zu 16:1 trilinear	Bis zu 16:1 trilinear	Bis zu 16:1 trilinear	Bis zu 16:1 trilinear
Kantenglättung	Multi-Sampling (gedrehtes Muster)	Multi-Sampling (gedrehtes Muster)	Multi-Sampling (gedrehtes Muster)	Multi-Sampling (gedrehtes Muster)
Hardware-Monitor; Lüfterst.	Vorhanden; - (passive Kühlung)	Vorhanden; Nein (12 Volt)	Vorhanden; Ja (6,5-8 Volt)	Vorhanden; - (passive Kühlung)
LEISTUNG	1,85	2,52	2,25	2,27
Temperatur; Lautst. (2D/3D)	101 °C (GPU); - (passive Kühlung)	54 °C (Platine); 3,4 Sone; 44 dB(A)	65,9 °C (GPU); 1,9-2,7 Sone; 36,0-40,8 dB(A)	90 °C (GPU); - (passive Kühlung)
Übertaktung; Leistungsaufn.	440 MHz/570 MHz DDR; 207 Watt (ganzer PC)	400 MHz/400 MHz DDR; 285 Watt (ganzer PC)	450 MHz/500 MHz DDR; 200 Watt (ganzer PC)	450 MHz/590 MHz DDR; 205 Watt (ganzer PC)
3D-Leistung (1.024x768, kein AA/AF)	Sehr gut (84,6 Fps normiert)	Gut (76,6 Fps normiert)	Gut (79,8 Fps normiert)	Gut (78,7 Fps normiert)
3D-Leistung (1.024x768, 4x AA, 8:1 AF)	Sehr gut (80,9 Fps normiert)	Gut (63,5 Fps normiert)	Gut (69,3 Fps normiert)	Gut (70,9 Fps normiert)
3D-Leistung (1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF)	Gut (75,3 Fps normiert)	Befriedigend (49,1 Fps normiert)	Befriedigend (56,4 Fps normiert)	Befriedigend (53,6 Fps normiert)
FAZIT	+ Passive Kühlung + Gute Ausstattung − Wird sehr heiß GESAMT 1,85	+ SLI-fähig + 256 MByte Speicher − Lauter Lüfter in 2D/3D GESAMT 2,17	+ Gutes OC-Potenzial + Akzeptable Lüftersteuerung − Kein Software-Paket GESAMT 2,21	+ Passive Kühlung + Gute Ausstattung − Hohe GPU-Temperatur GESAMT 2,22

PCI-EXPRESS-GRAFIKKARTEN

	GC-X800-C3	NX6600GT-TD128E	PX6600 GT TDH Extreme	RX700PRO-TD128E
Hersteller/Webseite	Gecube 3D (www.alternate.de)	MSI (www.msi-computer.de)	Leadtek (www.leadtek.de)	MSI (www.msi-computer.de)
Preis	€ 179,-	€ 179,-	€ 179,-	€ 129,-
Grafikchip	Radeon X800	Geforce 6600 GT	Geforce 6600 GT	Radeon X700 Pro
Chiptakt/Speichertakt	398 MHz/493 MHz DDR	500 MHz/500 MHz DDR	550 MHz/560 MHz DDR	425 MHz/430 MHz DDR
Preis-Leistungs-Verhältnis	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
AUSSTATTUNG	2,15	1,95	2,10	2,05
Speicher	128 MByte DDR3 (BGA; 2,0 ns), 256 Bit	128 MByte DDR3 (BGA; 2,0 ns), 128 Bit	128 MByte DDR3 (BGA; 1,6 ns), 128 Bit	128 MByte DDR3 (BGA; 2,0 ns), 128 Bit
Anschlüsse	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI
Kühlung	65-mm-Lüfter, RAM-Kühler	50-mm-Lüfter, RAM-Kühler	60-mm-Lüfter, RAM-Kühler	50-mm-Lüfter, RAM-Kühler
Software	Power DVD 5, Counter-Strike: CZ	U. a. Win DVD 5.1, Uru, XIII, Prince of Persia	U. a. Winfast DVD, Splinter Cell 2, Winfox 2	U. a. Win DVD 5.1, Uru, XIII, Prince of Persia
Handbuch; Garantie	Gedruckt (Deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (Englisch); 2 Jahre	Gedruckt (Deutsch); 3 Jahre	Gedruckt (Englisch); 2 Jahre
Sonstige Ausstattung	2x Adapter, DVI-VGA	HDTV-Adapter, S-Video-Kabel, DVI-VGA	HDTV-Adapter, DVI-VGA	S-Video-Kabel, DVI-VGA
EIGENSCHAFTEN	2,07	1,72	1,72	2,17
Pixel-/Vertex-Shader	12/6	8/3	8/3	8/6
Anisotroper Texturfilter	Bis zu 16:1 trilinear	Bis zu 16:1 trilinear	Bis zu 16:1 trilinear	Bis zu 16:1 trilinear
Kantenglättung	Multi-Sampling (gedrehtes Muster)	Multi-Sampling (gedrehtes Muster)	Multi-Sampling (gedrehtes Muster)	Multi-Sampling (gedrehtes Muster)
Hardware-Monitor; Lüfterst.	Vorhanden; Ja (7,9-12 Volt)	Vorhanden; Nein (12 Volt)	Vorhanden; Nein (12 Volt)	Vorhanden; Nein (5,6 Volt)
LEISTUNG	2,37	2,61	2,61	2,92
Temperatur; Lautst. (2D/3D)	57 °C (GPU); 2,6-4,5 Sone; 40-47 dB(A)	90 °C (GPU); 1,2 Sone; 33 dB(A)	79,0 °C (GPU); 1,6 Sone; 33,8 dB(A)	66 °C (GPU); 0,2 Sone; 20 dB(A)
Übertaktung; Leistungsaufn.	430 MHz/570 MHz DDR; 207 Watt (ganzer PC)	570 MHz/650 MHz DDR; 198 Watt (ganzer PC)	590 MHz/640 MHz DDR; 196 Watt (ganzer PC)	460 MHz/560 MHz DDR; 185 Watt (ganzer PC)
3D-Leistung (1.024x768, kein AA/AF)	Gut (78,7 Fps normiert)	Gut (77,1 Fps normiert)	Gut (77,2 Fps normiert)	Gut (65,8 Fps normiert)
3D-Leistung (1.024x768, 4x AA, 8:1 AF)	Gut (70,9 Fps normiert)	Befriedigend (58,5 Fps normiert)	Befriedigend (59,1 Fps normiert)	Befriedigend (48,2 Fps normiert)
3D-Leistung (1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF)	Befriedigend (53,6 Fps normiert)	Befriedigend (42 Fps normiert)	Befriedigend (43,1 Fps normiert)	Ausreichend (34,5 Fps normiert)
FAZIT	+ Sehr günstiger Preis + Ordentliche Ausstattung − Lüfter in 3D relativ laut GESAMT 2,26	+ Schnell und relativ günstig + Leise Kühlung − Hohe GPU-Temperatur GESAMT 2,30	+ Höhere Taktraten + Hochwertiges Spiele-Bundle + Leiser Lüfter GESAMT 2,33	+ Umfangreiche Ausstattung + Kühlung nahezu lautlos − Langsam im Standard-Modus GESAMT 2,60



Athlon 64 X2

Wenige Wochen nach Intel hat AMD erste Rechner mit dem neuen Zweikern-Athlon-64 an Tester verschickt. Wie schlägt sich der neue X2?

AMD hat zumindest auf dem Papier mit Intel gleichgezogen und die ersten Zweikern-Prozessoren an Tester verschickt – ausgeliefert wird die neue Generation aber wohl erst im Juli, und dann wahrscheinlich zunächst in Komplettrechnern. Dennoch erlaubt der Chip einen Ausblick auf den Spielerechner der Zukunft.

Vier neue Modelle

Vier neue Zweikern-Prozessoren hat AMD angekündigt: die Modelle Athlon 64 X2 4200+, 4400+, 4600+ und 4800+. Die neuen Chips sind entweder mit 2.200 oder mit 2.400 Megahertz getaktet und verfügen, je nach Modellnummer, über 512 oder 1.024 kByte L2-Cache. Bei den Taktfrequenzen erreichen die neuen Prozessoren also nicht ganz das Niveau der schnellsten Einkern-Chips (der Athlon 64 FX-55 taktet 200 Megahertz schneller und erreicht 2.600 Megahertz). Alle vier Varianten beherrschen außerdem wie die übrigen Athlon-64-Prozessoren Cool'n'quiet, den NX-Virenschutz und die 64-Bit-Erweiterung AMD64. Die Stromspartechnik Cool'n'quiet kann die Kerne allerdings nur gemeinsam heruntertakten. Wenn ein Kern arbeitet, muss der andere Kern automatisch mit der gleichen Frequenz takten. Im Praxistest spielte das aber kaum eine Rolle, der Energieverbrauch war auch mit nur einem ausgelasteten Kern erfreulich niedrig.

Was ist neu?

Im Prinzip entsprechen die Doppelkern-Prozessoren den schon länger bekannten Athlon-64-Prozessoren 3500+, 3700+, 3800+ und 4000+ – nur eben mit einem zweiten Kern. Für den schlägt AMD dann je nach Chip 700 bis 800 zusätzliche „virtuelle" Megahertz auf den Prozessornamen auf. Die neuen Chips kosten zwischen 450 und 850 Euro, der Aufpreis für den zweiten Kern beträgt circa 180 bis 400 Euro.

Leistungsfragen

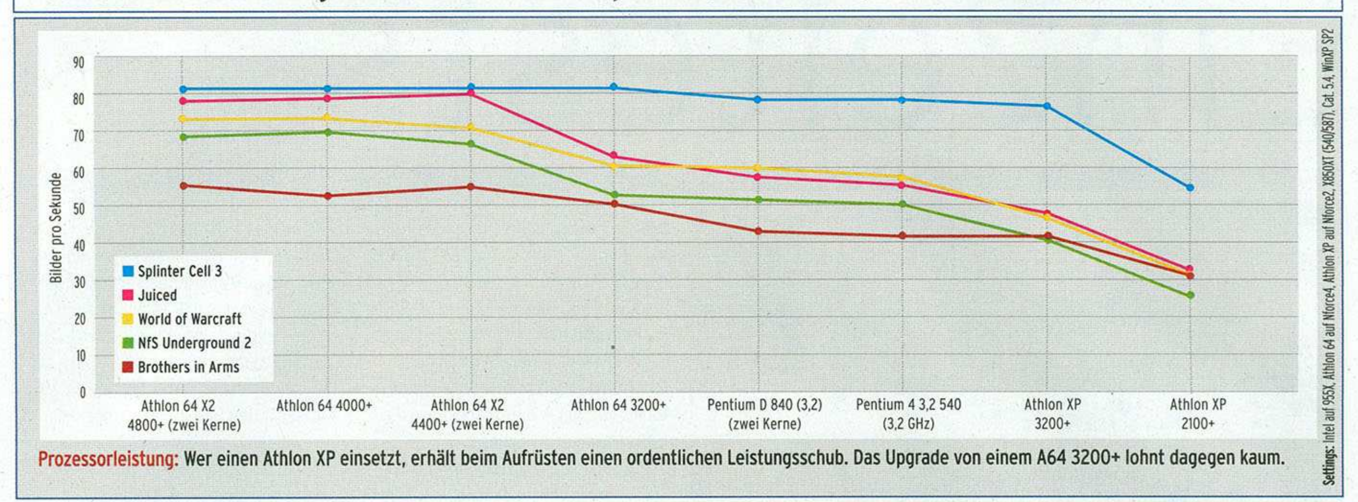
Grundsätzlich ist ein Prozessor mit zwei Kernen immer mindestens genauso schnell wie das Pendant mit nur einem Kern. Wer also einen Athlon 64 X2 4200+ kauft, bekommt im schlechtesten Fall exakt die Leistung eines Athlon 64 3500+. Im günstigsten Fall dagegen rechnet der Chip nach unseren Benchmarks bis zu 70 Prozent schneller: Optimierte Programme wie das Texterkennungsprogramm Finereader können die Arbeit auf zwei Kerne aufteilen und dadurch drastische Performancegewinne erzielen.

Daneben ist ein Zweikern-Prozessor immer dann besonders angenehm, wenn der Computer viele Arbeiten gleichzeitig erledigen soll. Wer beim Spielen gerne via Internet telefoniert, Dateien herunterlädt oder CDs brennt, wird sich freuen, dass der Doppelkern-Prozessor deutlich weniger stark belastet wird und der Rechner immer noch blitzschnell auf Eingaben reagiert.

Benchmark-Werte

Im direkten Leistungsvergleich mit den neuen Intel-Prozessoren schneidet der Athlon 64 X2 klar besser ab: Bei den getesteten Spielen ist der Zweikern-Athlon 64 X2 4800+ bis zu 30 Prozent schneller als ein Pentium Extreme Edition mit 3,2 Gigahertz und zwei Kernen, wenn im Hintergrund die üblichen Programme wie ein Virenscanner und eine Firewall aktiv sind (Szenario „Geringe Last"; siehe Extrakasten und PCGH 06/05). Nur bei **Splinter Cell 3** kann der Zweikern-Pentium mithalten, der Chip erreicht dabei 79 Frames, ein X2 4800+ kommt auf 82 Fps (1.024x768,

Prozessoren: Leistung bei verschiedenen Spielen (1.024x768, kein FSAA/AF)



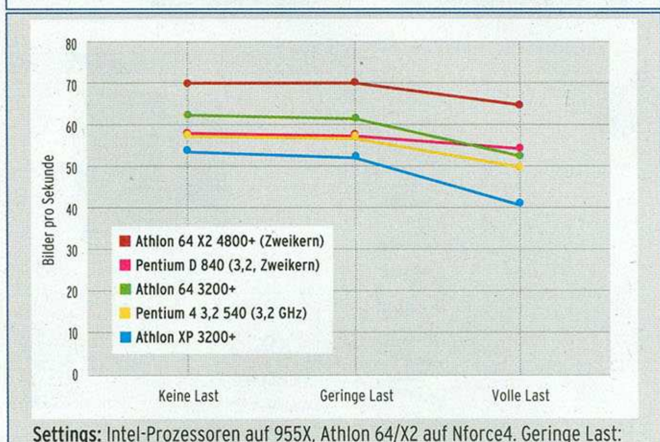
Prozessorleistung: Wer einen Athlon XP einsetzt, erhält beim Aufrüsten einen ordentlichen Leistungsschub. Das Upgrade von einem A64 3200+ lohnt dagegen kaum.

INFO Mainboard-Kompatibilität

Mainboard	BIOS	System startet	CPU wird erkannt
Mit altem BIOS			
Asus A8N-SLI Deluxe	1005	Ja	Nein
Asus A8N-SLI	1005	Ja	Nein
MSI K8T Neo2	3.3	Ja	Nein
DFI Lanparty UT nF4 Ultra-D	2005/01/26	Ja	Nein
Gigabyte GA-K8NF-9	F2	Ja	Nein
Elitegroup nForce4-A939	1.0b 2004/12/21	Ja	Nein
Mit aktuellem (Beta-)BIOS			
Asus A8N-SLI Deluxe	1009 (Beta)	Ja	Ja
Asus A8N-SLI	1008 (Beta)	Ja	Ja
MSI K8T Neo2	3.3 2005/01/10	Ja	Nein
DFI Lanparty UT nF4 Ultra-D	2005/03/10	Ja	Nein
Gigabyte GA-K8NF-9	F4 2005/05/02	Ja	Ja
Elitegroup nForce4-A939	1.0c 2005/03/30	Ja	Nein

Für die Mainboard-Hersteller bleibt noch viel zu tun: Zwar starten alle Platinen, doch erkannt wird der Zweikern-Athlon derzeit nur von drei Boards.

Prozessoren: Skalierung bei zunehmender Last



Settings: Intel-Prozessoren auf 955X, Athlon 64/X2 auf Nforce4. Geringe Last: 4 Hintergrundprogramme; Starke Last: 7 Hintergrundprogramme + Download

kein AA/AF). Besonders groß ist der Vorsprung für den Athlon 64 bei **Need for Speed Underground 2** (+33 Prozent) und **Brothers in Arms** (+30 Prozent). Schneller bei Spielen ist nur der Athlon 64 FX-55.

Ein ähnliches Bild ergibt sich bei den von uns getesteten Anwendungen: Wo ein Pentium Extreme Edition schnell ist, ist der Zweikern-Athlon noch schneller – sofern die Software nicht speziell für Intel-Chips optimiert wurde. Das Photoshop-Makro berechnet der Athlon 64 4800+ bei starker Hintergrundlast in 255 Sekunden, der Pentium EE benötigt 275 Sekunden. Das fehlende Hyper Threading macht sich beim Athlon 64 X2 nicht bemerkbar.

Einfach aufrüsten?

Die vier neuen AMD-Prozessoren passen auf die meisten gängigen Sockel-939-Boards, lediglich einige Platinen mit K8T890-Chipsatz sind inkompatibel. Normalerweise ist nur ein BIOS-Update erforderlich, das bis Redaktionsschluss aber erst wenige Hersteller veröffentlicht hatten. Nicht einmal das AMD-eigene Testsystem, bestückt mit einem Asus-A8N-Deluxe-Mainboard, erkannte den Prozessor auf Anhieb. Erst mit einem aktuellen BIOS (1009.002) wurde der Prozessor korrekt identifiziert.

Intel sieht für die Pentium-Prozessoren mit zwei Kernen ein Mainboard mit 945- oder 955-Chipsatz vor, für den Pentium Extreme Edition sollte es nach Firmenangaben immer ein 955-Board sein. Ältere Platinen mit 915- oder 925-Chipsatz können mit den Doppelkern-Prozessoren normalerweise nichts anfangen.

Stromverbrauch

Beim Leistungsverlust hat AMD ebenfalls die Nase vorne: 115 Watt „Thermal Design Power" (TDP) müssen Kühlerhersteller für den Pentium Extreme Edition einkalkulieren, 110 Watt sind es schlimmstenfalls beim Athlon 64 X2. Hinzu kommt, dass die 115 Watt beim Pentium Extreme Edition unter bestimmten Umständen sogar überschritten werden können. Intel gibt nämlich nach eigenen Angaben nicht den maximalen, sondern den durchschnittlichen Leistungsverbrauch an – der maximale TDP-Wert kann kurzzeitig bis zu 30 Prozent höher sein.

Tipps zum Aufrüsten

Wie schnell sich Prozessoren mit mehreren Kernen verbreiten werden, hängt hauptsächlich vom Preis ab. Und da spielen fast alle neuen Prozessoren in der Oberklasse. Knapp 850 Euro wollen Intel und AMD für die Topmodelle haben. Selbst das günstigste Einstiegsmodell wird bei AMD immer noch ungefähr 450 Euro kosten. Der Käufer erhält dann einen X2 4200+, der einem Athlon 64 3500+ mit zwei Kernen entspricht. Für 120 Euro weniger gibt es einen Athlon 64 3800+ mit nur einem Kern, der bei Spielen etwa zehn Prozent schneller ist, sofern der Rechner nicht übermäßig mit zusätzlichen Aufgaben während des Spielens belastet wird. Im Preisrahmen von 150 bis 300 Euro, den die meisten Leser von PC Games bevorzugen, stehen bei AMD nach wie vor nur Einkern-Prozessoren zur Verfügung.

Einen besonderen Trumpf hat Intel in der Hinterhand: Den Einstiegsprozessor mit zwei Kernen und 2,8 GHz wird es schon für knapp 200 Euro geben – damit ist Intel bei den Zweikern-Prozessoren in diesem Marktsegment konkurrenzlos. (cg)

Einzeltests

Im Testlabor



Laufen Spiele auf Ihrem Rechner nur in Zeitlupe ab, dann ist es Zeit für eine neue Grafikkarte. Wir stellen Ihnen acht 3D-Beschleuniger unter 300 Euro vor. Herrscht bei Ihnen absolute Flaute in dem Portemonnaie? Vielleicht hilft Ihnen unser Praxis-Artikel „Geforce-Tuning" weiter. In dem vierseitigen Artikel erläutern wie Ihnen, wie Sie 26 Geforce-Grafikkarten perfekt für Spiele konfigurieren. Wir sagen Ihnen genau, wie Treiber und Spiele optimal eingestellt werden müssen. Läuft der Rechner endlich, dann ist es an der Zeit, den alten Röhrenmonitor gegen ein neues LC-Display auszutauschen. Mit dem neuen Viewsonic VX924 ziehen auch die alten Argumente nicht mehr, dass LCDs das Bild zu langsam aufbauen. Der 19-Zoll-Bildschirm erreicht nämlich 16 Millisekunden (gemessen), daher können wir den CRT-Killer uneingeschränkt empfehlen. Hinzu kommt noch ein sehr fairer Preis von rund 400 Euro. Am besten, Sie werfen selbst einen Blick in den Einzeltest auf dieser Seite. (ma)

Hardware

19-ZOLL-LCD



VX924

VIEWSONIC | CA. € 399,-
www.viewsonic.de

PC Games TOP PRODUKT 08/2005

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Reaktionszeit, Bildschärfe, Preis

CONTRA Einblickwinkel

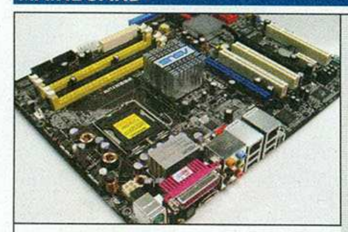
WERTUNG		
1,90	AUSSTATTUNG	2,04
	EIGENSCHAFTEN	2,46
	LEISTUNG	1,67

Viewsonic hat uns endlich ein Testmuster des VX924 ins Labor geschickt. Highlight: Das 19-Zoll-LCD soll 4 Millisekunden Reaktionszeit schaffen. Mit unserem praxisnahen Test der Reaktionszeit kommen wir auf 16 Millisekunden. Noch nie hat ein von uns getestetes LCD solch einen niedrigen Wert erreicht. Selbst in Spielen ist ein Unterschied zu herkömmlichen Flachbildschirmen deutlich sichtbar: Während andere Displays leichte Unschärfen zeigen, bleibt beim Viewsonic VX924 das Bild gestochen scharf. Dass wir die von Viewsonic angegebenen 4 Millisekunden nicht erreichen, wundert uns nicht, da diese sicher unter Laborbedingungen gemessen wurden. Bei Reaktionszeiten unter 20 Millisekunden (nach unserer Messmethode) sind für das menschliche Auge keine Schlieren mehr erkennbar.

Die Reaktionszeit des VX924 wird durch eine spezielle Overdrive-Technik erreicht. Dabei wird die Spannung exakt auf den gewünschten Farbwert ausgerichtet. Die Helligkeit des Viewsonic lässt sich von 65 bis 190 Candela pro Quadratmeter einstellen. Verarbeitung, Farbbrillanz und Helligkeitsverteilung sind gut. Spieler kommen aktuell am Viewsonic VX924 nicht vorbei, denn das LCD erreicht in puncto Schaltgeschwindigkeit das Niveau eines Röhrenmonitors.

ALTERNATIVEN Aktuell gibt es kein anderes 19-Zoll-LCD, welches so eine hohe Schaltgeschwindigkeit erreicht. Geben Sie sich auch mit 25 Millisekunden Reaktionszeit zufrieden, können Sie zum Hyundai L90D+ greifen. Ebenfalls preiswert und spieletauglich ist der Acer AL1914MS. (ma)

MAINBOARD



P5WD2 Premium

ASUS | CA. € 200-
www.asuscom.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Ausstattung (Wifi-TV), Umfangreiches BIOS, Sehr stabil

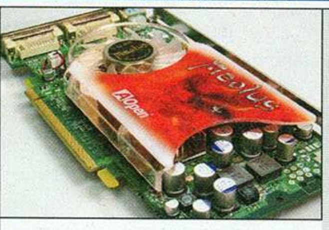
CONTRA Sehr teuer

WERTUNG		
1,54	AUSSTATTUNG	1,69
	EIGENSCHAFTEN	1,95
	LEISTUNG	1,35

Als Erstes schafft es Asus, eine Serienplatine mit Intels 955X-Chipsatz zum Test zu stellen. Intels 955X ist das Topmodell für Dualcore-CPUs. Die Verpackung ist prall gefüllt mit Firewire- und USB-Blenden, drei IDE- sowie vier SATA-Kabeln. Klares Ausstattungshighlight ist die WLAN-Karte mit Asus Wifi-TV-Technik. Neben PCI Express und DDR2-Speicher unterstützt der neue Intel-Chipsatz zudem SATA II. Der Chipsatz wird passiv gekühlt, bleibt jedoch sehr kühl (34 Grad Celsius). Auch das BIOS ist umfangreich. Dank eines zweiten x16-Slots sollen Sie sogar zwei Grafikkarten gleichzeitig nutzen können, was bei unserer BIOS-Version (0205) nicht funktionierte. Die Platine ist hervorragend ausgestattet und läuft stabil.

ALTERNATIVEN Derzeit gibt es keine.

GRAFIKKARTE (PCI EXPRESS)



Aeolus PCX6800-DVD256

AOPEN | CA. € 300,-
www.aopen.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Speicher höher getaktet, Sehr gute Taktreserven, Lukratives Spielepaket

CONTRA Kaum Kabelausstattung

WERTUNG		
2,12	AUSSTATTUNG	2,00
	EIGENSCHAFTEN	1,52
	LEISTUNG	2,37

Die Highlights der Geforce 6800 sind der NV42-Grafikchip und die Speichermodule mit 2,5 Nanosekunden Zykluszeit. Somit läuft der 256 MByte große Grafikspeicher mit 350 MHz DDR. Beim NV42-Chip hält sich Aopen jedoch an die Referenzvorgabe von 325 MHz. Dank neuer Fertigung (110 statt 130 nm beim NV41) erreichen wir problemlos 430 MHz. **Doom 3** dankt es uns mit einer Leistungssteigerung von 31 Prozent (1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF). Der fesche Kupfer-Kühler hält den Grafikchip auf unbedenklichen 68 Grad Celsius. Dabei dreht der 65-mm-Lüfter mit 12 Volt, das entspricht noch angenehmen 1,9 Sone. Die PCX6800-DVD256 ist eine Mittelklasse-Karte für Übertakter.

ALTERNATIVEN Eine 6600 GT bekommen Sie schon für 200 Euro. (dw)

GAMEPAD



PC-Con

MAD CATZ | CA. € 20,-
www.nbg-online.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Ergonomie
Reaktion Steuerkreuz, Trigger

CONTRA Keine Vibrationsfunktion
Druckpunkte Zusatztasten

WERTUNG		
1,89	AUSSTATTUNG	1,75
	EIGENSCHAFTEN	1,70
	LEISTUNG	2,00

Mad Catz stellt vorwiegend Konsolen-Eingabegeräte her, hat aber auch Modelle für PC-Spieler auf Lager: Der PC-Con ist mit zwei gummierten Ministicks, einem Steuerkreuz, zwei Triggern, acht zusätzlichen Tasten sowie einem Turbofeuerknopf gut ausgestattet. Eine Vibrationsfunktion gibt es nicht. Das Pad liegt sehr gut in der Hand, da in die Griffe Profilgummi eingearbeitet ist. Die Sticks, das Steuerkreuz und die Trigger reagieren sehr gut. Die Druckpunkte der vier Haupttasten sind gut, die der übrigen vier Knöpfe dagegen nur befriedigend. Der PC-Con ist ein ordentliches Gamepad ohne Vibrationsfunktion, mit dem Sie PC-Spiele aller Art ermüdungsfrei zocken können.

ALTERNATIVEN Für 10 Euro mehr bekommen Sie das Logitech Wingman Cordless Rumblepad. (fs/ma)

MAUS



Raptor Gaming M2

RAPTOR GAMING | CA. € 50,-
www.raptor-gaming.com

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Dpi-Umschalter
Gewicht veränderbar
Latenzfrei

CONTRA Dpi-Zahl nicht direkt verringerbar

WERTUNG		
1,34	AUSSTATTUNG	1,40
	EIGENSCHAFTEN	2,00
	LEISTUNG	1,10

Mit besonderen Ausstattungsmerkmalen will Raptor-Gaming die M2 zur Referenz unter den Spieler-Mäusen machen. Die M2 ist mit fünf Tasten und einem 4-Wege-Scrollrad ausgestattet. Die Empfindlichkeit kann schrittweise von 400 bis 2.400 dpi per Knopfdruck erhöht, aber leider nicht verringert werden. Das Leergewicht von 108 Gramm können Sie mit zwei Gewichten um 20 beziehungsweise 30 Gramm aufstocken. Die Maus ist präzise und reagiert ohne Verzögerung. Das Gleitverhalten ist sehr gut, Kompatibilitätsprobleme mit den gängigen Mausunterlagen gab es nicht. Die M2 ist eine empfehlenswerte Maus für Spieler.

ALTERNATIVEN Die Dpi-Zahl können Sie mit der Logitech MX518 in beide Richtungen ändern. Die Maus kostet ebenfalls rund 50 Euro. (fs/ma)

NOTEBOOK



Sonic Pro 400TMX

XERON | CA. € 1.750,-
www.xeron.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Spieleleistung
Geringe 2D-Lautheit (0,6 Sone)
Gute Ausstattung

CONTRA Reaktionszeit LCD

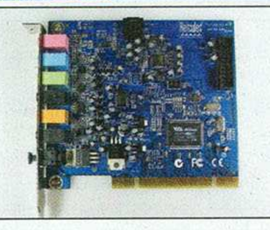
WERTUNG		
2,28	AUSSTATTUNG	2,15
	EIGENSCHAFTEN	1,44
	LEISTUNG	2,61

Das neue Xeron-Notebook Sonic Pro 400TMX vereint einen schnellen Pentium M und einen Ati Mobility Radeon X700. Xeron hat bei der Wahl der Komponenten auf die Performance geachtet: Der Radeon Mobility X700 verfügt über 256 MByte RAM (330 MHz). Die GPU wird mit 350 MHz getaktet. Der eingebaute Pentium M 760 arbeitet mit 2,0 GHz. Allerdings setzt Xeron noch DDR-SDRAM ein, dafür aber 1.024 MByte. Weitere Ausstattungsmerkmale sind eine 80-GByte-Festplatte, ein DVD-Brenner, ein 15-Zoll-Display und WLAN. Das LCD (1.600x1.200) kann von 30 bis 130 Candela pro Quadratmeter eingestellt werden, das reicht für die meisten Lichtverhältnisse aus. Die Reaktionszeit liegt bei 33 Millisekunden, eine leichte Schlierenbildung ist erkennbar. Die Auflösungen 1.024x768 und 800x600 werden problemlos skaliert, Schriften sind gut lesbar. Der Akku (4.400 mAh, 11,1 V) lässt das Notebook nur 124 Minuten laufen. Im Praxistest erzielte das Sonic Pro 400TMX 50 Fps in **Need for Speed Underground 2** (1.024x768, kein FSAA/AF). Zum Vergleich: Das Dell Inspiron 9300 (Geforce Go 6800) erreicht 58 Fps. Die Tastatur hat einen festen Druckpunkt und eine großzügige Handauflage. Das Touchpad ist gut positioniert. Das Sonic Pro 400TMX bietet ordentliche Spieleleistung.

Produktname	Xeron Sonic Pro 400TMX
Prozessor	Pentium M 760 (2,00 GHz)
Arbeitsspeicher	1.024 MByte DDR-400-SDRAM
Chipsatz	Intel 915PM
Grafikchip	Ati Mobility Radeon X700 (350 MHz), 128 MByte (330 MHz)
Festplatte	Fujitsu MHT2080BH (80 GByte, 5.400 U/min)
CD/DVD-Laufwerk	Toshiba SD-R6472 (DVD+R/RW 8x/4x, DVD-R/RW 8x/4x)
LCD	15 Zoll UXGA (Auflösung: 1.600x1.200)
Akku/Gewicht	4.400 mAh (11,1 V)/3,4 kg
Kommunikation	56k-Modem, LAN 10/100 MBit/s, WLAN 802.11g (54 MBit/s)
Zubehör	WinDVD, Nero6

ALTERNATIVEN Etwa gleich schnell ist das Wortmann Terra Aura MWS 8300 iPM740 (Geforce Go 6600), dieses kostet aber nur 1.500 Euro. (ma)

SOUNDKARTE



Fortissimo IV

HERCULES | CA. € 65,-
www.hercules.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Gute Audioqualität
Gute Steuerungssoftware
Preiswert

CONTRA Unterstützt kein EAX HD

WERTUNG		
1,86	AUSSTATTUNG	2,00
	EIGENSCHAFTEN	1,60
	LEISTUNG	1,90

Die Fortissimo IV setzt auf den aktuellen Via-Soundchip Envy 24HT. Entsprechend gut sind die technischen Eigenschaften der Soundkarte. 8-Kanal-Sound kann mit maximal 24 Bit/96 kHz wiedergegeben werden; Aufnahmen bannen Sie mit maximal 24 Bit/96 kHz auf die Festplatte. Auf der Karte befinden sich ein optischer Ausgang und analoge Ausgänge für 7.1-Sound. Bei unserem Leistungstest konnte die Soundkarte gute bis sehr gute Ergebnisse erzielen: Der Sound ist bei Spielen und Musik kraftvoll und glasklar. Bis auf EAX HD unterstützt die Karte alle gängigen Spiele-Standards. Kein Zweifel: Die Fortissimo IV von Hercules ist eine gute Allroundsoundkarte.

ALTERNATIVEN Eine Creative SB Audigy Player kostet rund 60 Euro. (kb/ma)

GRAFIKKARTE



X800 - Powermount Papst

HERSTELLER | CA. € 280,-
www.noisemagic.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Lüfter praktisch lautlos
Sehr gut zu übertakten
Umfangreiche Ausstattung

CONTRA Vergleichsweise teuer

WERTUNG		
2,09	AUSSTATTUNG	1,75
	EIGENSCHAFTEN	2,07
	LEISTUNG	2,20

Der Kühlungsprofi www.noisemagic.de versieht die Sapphire-Karte mit einem schlichten Kühler inklusive 50-Millimeter-Lüfter. Dank mitgeliefertem Widerstand läuft der Propeller von Papst nur mit 7,5 Volt – das bedeutet unhörbare 0,6 Sone. Trotzdem bleibt der Chip mit 72 Grad Celsius unbedenklich kühl. Das Erfolgsgeheimnis ist der hohe Anpressdruck des Powermount-Kühlers. Dafür sollte der oberste PCI-Slot unbesetzt bleiben. Per Übertaktung erreichen wir 450 MHz/530 MHz DDR (Standard: 392 MHz/350 MHz DDR) – ein sehr gutes Ergebnis. Im Karton liegen zwei Spiele und alle nötigen Videokabel. Noisemagic schafft es, die X800 lautlos und effektiv zu kühlen.

ALTERNATIVEN Für 250 Euro bekommen Sie die komplett passive X800 von Gigabyte. (dm/ma)

Hardware-Referenzen

Nur vom Feinsten: Die Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.



GRAFIKKARTEN

* Abgewertet ** Keine absoluten Leistungswerte, sondern normierter Leistungsindex. Damit wird die Gleichgewichtung der verwendeten Benchmarks sichergestellt. *** Durchschnittswert aus NFSU 2, Half-Life 2 und Splinter Cell 3.

AGP-Karten bis 250 Euro

Preis-Leistungs-Tipp: Sparkle SP-AG40GPT

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps (kein AA/AF)**	Fps (2x AA/4:1 AF)**	Wertung
Sparkle SP-AG40GPT	€ 249,-	Geforce 6800 GT	256 DDR [2,0 ns]	350 MHz/500 MHz DDR	3,1 Sone	88,2 Fps	81,7 Fps	1,83*
MSI NX6800-TD128	€ 195,-	Geforce 6800	128 DDR [2,8 ns]	325 MHz/350 MHz DDR	1,9 Sone	77,6 Fps	64,3 Fps	2,13*
Leadtek Winfast A400 TDH	€ 219,-	Geforce 6800	128 DDR [2,8 ns]	325 MHz/350 MHz DDR	2,7 Sone	77,6 Fps	64,3 Fps	2,15*
Gigabyte GV-N68128DH	€ 229,-	Geforce 6800	128 DDR [2,8 ns]	325 MHz/350 MHz DDR	0 Sone	77,6 Fps	64,3 Fps	2,20*
Sparkle SP-AG40DT	€ 239,-	Geforce 6800	128 DDR [2,8 ns]	325 MHz/350 MHz DDR	3,4 Sone	77,6 Fps	64,3 Fps	2,34*
Leadtek Winfast A6600GT TDH	€ 179,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2,0 ns]	500 MHz/450 MHz DDR	1,2 Sone	76,5 Fps	57,8 Fps	2,36*
MSI NX6600GT-VTD128	€ 179,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2,0 ns]	500 MHz/450 MHz DDR	1,6 Sone	76,5 Fps	57,8 Fps	2,36*
Galaxy Geforce 6600 GT	€ 189,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [1,6 ns]	525 MHz/525 MHz DDR	2,0 Sone	77,4 Fps	58,9 Fps	2,44*
Aopen Aeolus 6600GT-DV128	€ 169,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2,0 ns]	450 MHz/450 MHz DDR	2,2 Sone	76,1 Fps	57,2 Fps	2,44*
PNY Geforce 6600 GT	€ 149,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2,0 ns]	500 MHz/450 MHz DDR	2,6 Sone	76,5 Fps	57,8 Fps	2,48*

AGP-Karten über 250 Euro


Preis-Leistungs-Tipp: Sapphire Radeon X800 XT

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps (kein AA/AF)**	Fps (2x AA/4:1 AF)**	Wertung
HIS Excalibur X800 XT IceQ II	€ 519,-	Radeon X800 XT PE	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	0,2 Sone	90,1 Fps	87,7 Fps	1,65*
Leadtek Winfast A400 Ultra TDH	€ 459,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	400 MHz/550 MHz DDR	3,5 Sone	91,9 Fps	87,2 Fps	1,66*
Innovision Geforce 6800 Ultra	€ 449,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	425 MHz/550 MHz DDR	3,6 Sone	92,9 Fps	87,7 Fps	1,69*
MSI NX6800U-T2D256	€ 444,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	400 MHz/550 MHz DDR	3,2 Sone	91,9 Fps	87,2 Fps	1,69*
Sapphire Radeon X850 XT-PE	€ 479,-	Radeon X850 XT-PE	256 DDR3 [1,6 ns]	540 MHz/587 MHz DDR	3,7 Sone	90,5 Fps	88,5 Fps	1,71*
Sapphire Radeon X800 XT	€ 389,-	Radeon X800 XT	256 DDR3 [1,6 ns]	500 MHz/500 MHz DDR	4,5 Sone	89,2 Fps	86,4 Fps	1,72*
HIS Excalibur X800 XT IceQ II	€ 519,-	Radeon X800 XT PE	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	0,2 Sone	90,1 Fps	87,7 Fps	1,74*
Asus AX 800 XT	€ 489,-	Radeon X800 XT PE	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	3,6 Sone	90,1 Fps	87,7 Fps	1,75*
Gigabyte GV-R80X256V	€ 449,-	Radeon X800 XT PE	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	2,2 Sone	90,1 Fps	87,7 Fps	1,75*
Albatron Trinity Geforce 6800 Ultra	€ 449,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	410 MHz/550 MHz DDR	3,2 Sone	92,2 Fps	87,7 Fps	1,75*

PCI-Express-Karten bis 250 Euro

Preis-Leistungs-Tipp: Gigabyte GV-RX80128D Silentpipe

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps (kein AA/AF)***	Fps (4x AA/8:1 AF)***	Wertung
MSI NX6800-TD256E	€ 249,-	Geforce 6800	256 DDR3 [2,8 ns]	325 MHz/300 MHz DDR	3,4 Sone	77,1 Fps	63,5 Fps	2,17*
Connect 3D Radeon X800	€ 219,-	Radeon X800	256 DDR3 [2,0 ns]	392 MHz/350 MHz DDR	2,7 Sone	79,8 Fps	69,3 Fps	2,21*
Gigabyte GV-RX80128D Silentpipe	€ 189,-	Radeon X800	128 DDR3 [2,0 ns]	398 MHz/493 MHz DDR	0 Sone	78,7 Fps	70,9 Fps	2,22
Sapphire Radeon X800	€ 229,-	Radeon X800	256 DDR3 [2,0 ns]	392 MHz/350 MHz DDR	3,0 Sone	79,8 Fps	69,3 Fps	2,22*
Gecube GC-X800-C3	€ 179,-	Radeon X800	128 DDR3 [2,0 ns]	398 MHz/493 MHz DDR	4,5 Sone	78,7 Fps	70,9 Fps	2,26
MSI NX6600GT-TD128E	€ 169,-	Geforce 6600 GT	128 DDR3 [1,6 ns]	500 MHz/500 MHz DDR	1,2 Sone	76,8 Fps	58,3 Fps	2,30*
Leadtek PX6600 GT TDH Extreme	€ 184,-	Geforce 6600 GT	128 DDR3 [1,6 ns]	550 MHz/560 MHz DDR	1,6 Sone	77,8 Fps	59,5 Fps	2,33*
Gigabyte GV-NX66T128VP	€ 159,-	Geforce 6600 GT	128 DDR3 [1,6 ns]	500 MHz/560 MHz DDR	0 Sone	77,1 Fps	58,8 Fps	2,34*
Asus N6600GT Extreme	€ 169,-	Geforce 6600 GT	128 DDR3 [1,6 ns]	550 MHz/500 MHz DDR	1,9 Sone	77,1 Fps	58,8 Fps	2,36*
Gainward Ultra/1960PCX XP GS	€ 189,-	Geforce 6600 GT	128 DDR3 [2,0 ns]	540 MHz/575 MHz DDR	2,9 Sone	77,8 Fps	59,4 Fps	2,36*

PCI-Express-Karten über 250 Euro

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps (kein AA/AF)***	Fps (4x AA/8:1 AF)***	Wertung
HIS Radeon X850 XT IceQ2	€ 549,-	Radeon X850 XT	256 DDR3 [1,6 ns]	533 MHz/573 MHz DDR	1,4 Sone	90,1 Fps	87,8 Fps	1,63*
Asus Extreme N6800 Ultra	€ 509,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	425 MHz/550 MHz DDR	3,2 Sone	92,2 Fps	87,7 Fps	1,64*
Gainward Ultra/2600 GS	€ 509,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	430 MHz/600 MHz DDR	3,9 Sone	92,2 Fps	88,2 Fps	1,67*
Tul Powercolor X850 XT PE	€ 529,-	Radeon X850 XT-PE	256 DDR3 [1,6 ns]	540 MHz/590 MHz DDR	1,5 Sone	90,5 Fps	88,5 Fps	1,71*
MSI NX6800GT-T2D256E	€ 389,-	Geforce 6800 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	350 MHz/500 MHz DDR	2,2 Sone	88,2 Fps	81,7 Fps	1,71*

RÖHRENMONITORE

* Ein/Stand-by

19 Zoll


Preis-Leistungs-Tipp: Yakumo 996N

	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Bildschärfe	Farbbrillanz	Leistungsaufnahme*	Besonderheiten	Wertung
LG 901B	€ 169,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	Gut bis sehr gut	Gut	88/6 Watt	Keine	2,13
Yakumo 996N	€ 139,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	90/16 Watt	Highcontrast	2,15
Samsung Syncmaster 957P	€ 189,-	D-Sub, BNC	30-96 kHz	Sehr gut	Befriedigend bis gut	103/10 Watt	Highcontrast	2,24
Samsung Samtron 98PDF	€ 169,-	D-Sub (fest)	30-96 kHz	Sehr gut	Befriedigend	71/5 Watt	Keine	2,30

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

* Neues Bewertungssystem

17 Zoll


Preis-Leistungs-Tipp: Iiyama Prolite E435S

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Sony SDM-HS75P	€ 399,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Sehr gut	75 bis 330 cd/m²	X-Brite-Technik	1,93*
Shuttle XP17 TempAR	€ 599,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	180 bis 290 cd/m²	Glasplatte, Tragegriff	1,96*
Iiyama Prolite E435S	€ 279,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	120 bis 320 cd/m²	Spieletauglich	1,98*
Viewsonic VP171b (8ms)	€ 449,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	105 bis 220 cd/m²	Höhenverstellbar	2,05*
Benq FP71E+	€ 279,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut	80 bis 195 cd/m²	Lautsprecher	2,17*

19 Zoll


Preis-Leistungs-Tipp: Hyundai Imagequest L90D+

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Viewsonic VX924	€ 399,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut	65 bis 190 cd/m²	-	1,90*
Eizo L778	€ 799,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Sehr gut	20 bis 180 cd/m²	Lichtsensor	1,92*
Sony SDM-HS94P	€ 699,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Sehr gut	120 bis 330 cd/m²	X-Black LCD	1,98*
Hyundai Imagequest L90D+	€ 449,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	60 bis 210 cd/m²	-	2,07*
Iiyama Prolite E480S	€ 499,-	D-Sub	25 ms	Gut bis sehr gut	Gut	90 bis 220 cd/m²	Lautsprecher	2,09*

MAINBOARDS

*PCIEG = PCI-Express-Grafikkarten-Slot [1]Nachgewertet [2]Angaben „NF2" (Nforce2), „925X" (Alderwood) und „875P" (Canterwood) beziehen sich auf PCG-Overclocking-Tests.

Sockel 462 (Sockel A) – Athlon (XP), Sempron, Duron

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP/PCIEG*/PCIE/PCI	LAN	FSB-Takt	Sonstige Ausstattung	Speicherart (Slots)	Spieleleist.	Wertung
Asus A7N8X-E Deluxe	€ 80,-	Nforce2 Ultra 400	1008/1.01	1x 8X/0/0/5	100 & 1.000 MBit/s	100-300 MHz	2x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (3)	Gut	1,86
MSI K7N2 Delta 2 Platinum	€ 55,-	Nforce2 Ultra 400	11.B/1.0	1x 8X/0/0/5	1.000 MBit/s	100-300 MHz	2x SATA(-RAID)	DDR200-DDR400 (3)	Gut	1,95
Abit AN7	€ 85,-	Nforce2 Ultra 400	15/1.0	1x 8X/0/0/5	100 MBit/s	100-300 MHz	2x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (3)	Gut	2,05

Preis-Leistungs-Tipp

Sockel 754 – Athlon 64, Sempron

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP/PCIEG*/PCIE/PCI	LAN	FSB-Takt	Sonstige Ausstattung	Speicherart(Slots)	Spieleleist.	Wertung
MSI K8N Neo3-F	€ 80,-	Nvidia Nforce4	1.0/1	1x 8x/1 x16/1/3	1.000 MBit/s	190-400 MHz	4x SATA(-RAID), Diagnose-LED	DDR200-DDR400 (2)	Gut	1,66
Abit KV8 Pro	€ 85,-	K8T800 Pro	11/1.0	1x 8X/0/0/5	1.000 MBit/s	200-300 MHz	2x SATA(-RAID), Diagnose-LED	DDR200-DDR400 (2)	Gut	1,70
MSI K8N Neo Platinum	€ 100,-	Nforce3 250 Gb	1.6/1	1x 8X/0/0/5	1.000 MBit/s	200-300 MHz	4x SATA(-RAID)	DDR200-DDR400 (3)	Sehr gut	1,81
Epox 8KDA3J	€ 90,-	Nforce3 250 Gb	05.01.2005/1.0	1x 8X/0/0/6	1.000 MBit/s	200-300 MHz	2x SATA(-RAID)	DDR200-DDR400 (3)	Gut	2,04

Preis-Leistungs-Tipp

Sockel 939 – Athlon 64, Athlon 64 FX

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP/PCIEG*/PCIE/PCI	LAN	FSB-Takt	Sonstige Ausstattung	Speicherart(Slots)	Spieleleist.	Wertung
Gigabyte K8NXP-9	€ 155,-	Nforce4 Ultra	F4/1.0	0/1 x16/2 x1/3	2x 1.000 MBit/s	200-250 MHz	8x SATA(-RAID), Firewire, WLAN	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,30
Asus A8N-SLI Deluxe	€ 145,-	Nforce4 SLI	1001/1.02	0/2 x16/2 x1/3	2x 1.000 MBit/s	200-400 MHz	8x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,39
Asus A8N-SLI	€ 130,-	Nforce4 SLI	1001/1.02	0/2 x16/2 x1/3	1.000 MBit/s	200-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,43
MSI K8N Diamond-54G	€ 230,-	Nforce4 SLI	1.019/Vorserie	0/1 x16/0/3	2x 1.000 MBit/s	200-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire, WLAN	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,46
Epox 9NPA+ Ultra	€ 120,-	Nforce4 Ultra	22.03.05/1.0	0/1 x16/3 x1/3	1.000 MBit/s	200-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,48
Gigabyte K8NF-9	€ 95,-	Nforce4	F2/1.0	0/1 x16/3 x1/3	1.000 MBit/s	200-400 MHz	2x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,50
Abit AN8	€ 140,-	Nforce4 Ultra	17.02.05/1.0	0/1 x16/2 x1/3	1.000 MBit/s	200-410 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,52
Epox 9NDA3+	€ 130,-	Nforce3 Ultra	02.02.05/1.0	1/0/0/5	1.000 MBit/s	200-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,58
Elitegroup KN1 Extreme	€ 150,-	Nforce4 Ultra	1.0c/1.0	0/1 x16/2 x1/3	2x 1.000 MBit/s	200-250 MHz	6x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,60
Abit AX8	€ 105,-	Via K8T890	1.0/1.0	0/1 x16/3 x1/3	1.000 MBit/s	200-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,68
DFI Lanparty NF4 SLI-DR	€ 185,-	Nforce4 SLI	1.25/A	0/2 x16/2 x2/2	2x 1.000 MBit/s	200-456 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire, Frontbl.	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,73
Abit AV8	€ 100,-	Via K8T800 Pro	12/1.1	1x 8X/0/0/5	1.000 MBit/s	200-333 MHz	2x SATA(-RAID),Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,74
MSI K8N Neo4 Platinum	€ 135,-	Nforce4 Ultra	1.029/Vorserie	0/1 x16/1 x1/1 x2/4	2x 1.000 MBit/s	190-400 MHz	8x SATA(-RAID), Firewire, Diag.-LED	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,80

Preis-Leistungs-Tipp

Sockel 775 Pentium 4, Pentium 4 EE

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP/PCIEG*/PCIE/PCI	LAN	FSB-Takt	Sonstige Ausstattung	Speicherart(Slots)	Spieleleist.	Wertung
Abit Fatality AA8XE	€ 200,-	925XE	1.0/1.0	0/1 x16/2 x1/2	1.000 & 100 MBit/s	100-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire, Diag.-LED	DDR2 (4)	Sehr gut	1,54
Asus P5AD2 Premium	€ 220,-	925X	1004/1.02	0/1 x16/2 x1/3	2x 1.000 MBit/s	100-400 MHz	8x SATA(-RAID), Firewire, WLAN	DDR2 (4)	Gut	1,81
MSI 865PE Neo3	€ 80,-	i865PE	5.20/3	1x 8X/-/-/5	1.000 MBit/s	100-500 MHz	2x SATA	DDR1 (4)	Gut	1,85
DFI Lanparty 925X-T2	€ 190,-	925X	28.07.04/A00	0/1 x16/3 x1/3	2x 1.000 MBit/s	200-380 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire, Trageriem.	DDR2 (4)	Gut	1,88
MSI 915P Combo-FR	€ 100,-	915P	1.6/1	0/1 x16/3 x1/3	1.000 MBit/s	200-500 MHz	4x SATA(-RAID)	DDR1 (2)/DDR2 (2)	Gut	2,13
Elitegroup 915P-A	€ 80,-	915P	1.0/1.1	1/1 x16/3 x1/2	1.000 MBit/s	200-255 MHz	4x SATA(-RAID)	DDR1 (2)/DDR2 (2)	Gut	2,17

Preis-Leistungs-Tipp

Sockel 478 Pentium 4, Pentium 4 EE, Celeron

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP/PCIEG*/PCIE/PCI	LAN	FSB-Takt	Sonstige Ausstattung	Speicherart(Slots)	Spieleleist.	Wertung
Abit IC7-Max3	€ 130,-	Intel i875P	1.4/1.0	1x 8X/0/0/5	1.000 MBit/s	100-412 MHz	6x SATA(-RAID), Firewire, Sec. IDE	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,62
Asus P4C800-E Deluxe	€ 150,-	Intel i875P	1006/1.03	1x 8X/0/0/5	1.000 MBit/s	100-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,73
Abit IC7	€ 110,-	Intel i875P	2.2/1.1	1x 8X/0/0/5	-	100-412 MHz	2x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,75
MSI 865PE Neo2-PFS PE	€ 80,-	Intel i865PE	2.0/1.0	1x 8X/0/0/5	1.000 MBit/s	100-500 MHz	2x SATA, USB-2.0-Hub, Rundkabel	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,93

Preis-Leistungs-Tipp

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

DDR400/433/466/500/533/550/600 unbuffered

Hersteller/Modell	Preis	Modulgröße/Organisation	Max. Takt (lt. Herst./Test NF2/Test i875P)[2]	SPD-Latenzen	Min. Latenzen (Nforce2/DDR400)	Wertung
Corsair CMX512-3200XL	€ 130,-	1 x 512 MByte/16 x 256 MBit/DS	200 MHz/250 MHz/265 MHz	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	1,73
OCZ PC3200 Platinum Revision 2	€ 260,-	2 x 512 MByte/16 x 256 MBit/DS	200 MHz/245 MHz/265 MHz	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	1,73
Kingston KHX3200UL/512	€ 110,-	1 x 512 MByte/16 x 256 MBit/DS	200 MHz/245 MHz/245 MHz	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	1,79
Twinmos Twister Pro Kit	€ 220,-	1 x 512 MByte/16 x 256 MBit/DS	200 MHz/250 MHz/275 MHz	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	1,79
Corsair XMS Xpert CMXP512-3200XL	€ 300,-	2 x 512 MByte/16 x 256 MBit/SS	200 MHz/225 MHz/260 MHz	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	1,86
Infinion DDR2-533	€ 75,-	1 x 512 MByte/8 x 512 MBit/SS	266 MHz/355 MHz	CL4-4-4-12	CL3-3-3-11	1,88
G.Skill 4800DSU2-1GBFF	€ 270,-	2 x 512 MByte/16 x 256 MBit/DS	300 MHz/240 MHz/260 MHz	CL2,5-4-4-8	CL2-2-2-5	2,01
Kingston KHX5400D2K2/1G	€ 250,-	2 x 512 MByte/8 x 512 MBit/SS	338 MHz/345 MHz	CL4-4-4-12	CL3-3-3-11	2,03
OCZ PC4200 Dual Channel Enhanced Latency	€ 330,-	2 x 512 MByte/16 x 256 MBit/DS	266 MHz/245 MHz/245 MHz	CL2,5-4-4-7	CL2-3-3-6	2,05
Kingmax 256 MB DDR-500 Hardcore Series	€ 50,-	1 x 256 MByte/8 x 256 MBit/DS	250 MHz/255 MHz/280 MHz	CL3-4-4-8	CL2,5-3-3-7	2,16

CPU-KÜHLER

* Preis ohne Lüfter ** Muss mit dem Mainboard verschraubt werden. *** Die Prozessoren der Athlon-64- und Athlon-FX-Serie haben laut AMD eine identische Leistungsaufnahme (TDP, Thermal Design Power).

	Anbieter (u. a.)	Preis	Sockel	Werkstoff	Lautheit (12 V/7 V)	Temperatur (12 V/7 V)	Geeignet bis ...***	Wertung
Thermalright XP-120 (Papst 4412 F/2GL)	www.pc-cooling.de	€ 49,-*	478/754/939/940	Alu/Kupfer	0,5/0,1 Sone	53/55 Grad Celsius	Athlon 64 4000+/FX-55	1,60
Thermaltake Silent Boost K8	www.frozen-silicon.de	€ 19,-	754/939/940	Kupfer	1,8/0,3 Sone	54/60 Grad Celsius	Athlon 64 4000+/FX-55	1,61
Zalman CNPS7700-Cu**	www.pc-cooling.de	€ 39,-	A/478/775/754/939/940	Kupfer	1,8/0,8 Sone	50/53 Grad Celsius	Athlon 64 4000+/FX-55	1,64
Blacknoise NB-Cool Scraper**	www.blacknoise.de	€ 52,-	478/775/754/939/940	Alu/Kupfer	1,5/0,2 Sone	54/55 Grad Celsius	Athlon 64 4000+/FX-55	1,68
Cooler Master Ultra Vortex**	www.compito.de	€ 29,-	478/754/939/940	Kupfer	4,2/0,7 Sone	54/55 Grad Celsius	Athlon 64 4000+/FX-55	1,69

Preis-Leistungs-Tipp

Die wichtigsten Mainboard-Chipsätze für Intel

Intel 945P

Hersteller: Intel
Prozessoren: Pentium D, Pentium 4, Pentium 4 EE, Celeron, Celeron D
Sockel: 775
Grafikport: PCI Express
Speicher: DDR2-400/533/667
Besonderheiten: –

Intel 925XE

Hersteller: Intel
Prozessoren: Pentium 4, Pentium 4 EE, Celeron, Celeron D
Sockel: 775
Grafikport: PCI Express
Speicher: DDR2-400/533/667
Besonderheiten: –

Nforce 4 SLI Intel Edition

Hersteller: Nvidia
Prozessoren: Pentium D, Pentium 4, Pentium 4 EE, Celeron, Celeron D
Sockel: 775
Grafikport: PCI Express
Speicher: DDR2-400/533/667
Besonderheiten: SLI, HW-Firewall

Intel 865P

Hersteller: Intel
Prozessoren: Pentium 4, Pentium 4 EE, Celeron, Celeron D
Sockel: 478, 775
Grafikport: AGP
Speicher: DDR-400
Besonderheiten: –

Tipp der Redaktion

Redakteur: Daniel Möllendorf
Bereich: Infrastruktur

Für Dualcore-Prozessoren (Pentium D) brauchen Sie ein Mainboard mit 945-, 955X- oder Nforce-4-Chipsatz. Performancegierige werden vor allem mit dem Nvidia-Chipsatz dank SLI-Unterstützung glücklich. Wer einen preiswerten Chipsatz für seinen älteren Sockel-478-Prozessor sucht, kauft den 865P.

GEHÄUSE

* Testsystem: Athlon 64 3400+, Aopen AK86-L, MSI Geforce FX 5950 Ultra, Tagan TG380-U01, Thermaltake Silent Boost K8



	Preis	Montageplätze	Lüfterplätze	Gewicht	Temp. CPU/VGA/Gehäuse*	Lautstärke in dB(A) und Sone	Wertung
Thermaltake Tsunami VA3000-SNA	€ 129,-	7/4	2(2)	Leicht (5,6 Kilo)	46/55/28 Grad Celsius	46 dB(A), 4,4 Sone	1,81
Arctic Cooling Silentium T1	€ 105,-	4/2	3(2)	Schwer (12 Kilo)	46/59/33 Grad Celsius	35 dB(A), 2,3 Sone	1,92
Thermalrock Ocean Dome (2AW)	€ 144,-	5/5	5(5)	Leicht (7 Kilo)	50/65/31 Grad Celsius	42 dB(A), 3,6 Sone	1,93
Cooler Master Centurion 5 (CAC-T05)	€ 70,-	5/5	2(2)	Leicht (8 Kilo)	49/63/30 Grad Celsius	37 dB(A), 2,8 Sone	1,94
Pearl Silver Attention	€ 50,-	7/4	6(0)	Normal (11 Kilo)	53/68/30 Grad Celsius	36 dB(A), 2,2 Sone	1,99

NETZTEILE

* Gemessen im 3D-Betrieb (3DMark03)

Preis-Leistungs-Tipp

	Anbieter (u. a.)	Preis	Gesamt/Combined (+3,3 V/+5 V)	+3,3 V/+5 V/+12 V	Lautheit (Win/3D)	Temperatur (3D)	Wertung
Be Quiet! BQT P5-520W-S1.3	www.listan.de	€ 112,-	500/240 Watt	30/43/31 Ampere	0,6/1,0 Sone	44 Grad Celsius*	1,54
Enermax EG701AX-VH(W)	www.enermax.de	€ 131,-	600/180 Watt	34/34/35 Ampere	0,8/2,5 Sone	41,5 Grad Celsius*	1,68
Revoltec Chromus II RPS-450 V2	www.listan.de	€ 89,-	430/190 Watt	28/34/27 Ampere	0,7/1,8 Sone	45,5 Grad Celsius*	1,74
Antec TPII-480P Truepower 2.0	www.antec.com	€ 98,-	460/289 Watt	30/38/33 Ampere	0,9/1,9 Sone	42,5 Grad Celsius*	1,84
Ac Bel API4PC01	www.acbel.com	€ 75,-	400/152 Watt	30/30/34 Ampere	0,9/2,4 Sone	41 Grad Celsius*	1,92

FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach.

Preis-Leistungs-Tipp

	Preis	Interface	Größe	U/Min.	Lautheit (max.)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen*	Transfer Schreiben*	Wertung
Western Digital WD740GD	€ 154,-	SATA I	74 GByte	10.000	1,7 Sone	8 ms (mittel)	8 MByte	65,1 MByte/s	63,6 MByte/s	1,33
Samsung SP2504C	€ 139,-	SATA II	250 GByte	7.200	1,0 Sone	14,2 ms (mittel)	8 MByte	60,9 MByte/s	58,6 MByte/s	1,34
Western Digital WD3200JB	€ 169,-	IDE	320 GByte	7.200	1,0 Sone	13,4 ms (mittel)	8 MByte	57,0 MByte/s	54,9 MByte/s	1,52
Hitachi HDT722516DLA380	€ 85,-	SATA II	164 GByte	7.200	1,3 Sone	12,6 ms (mittel)	8 MByte	51,7 MByte/s	48,0 MByte/s	1,53
Seagate ST3250823AS	€ 129,-	SATA I	250 GByte	7.200	1,5 Sone	15,4 ms (mittel)	8 MByte	58,3 MByte/s	53,7 MByte/s	1,54

DVD-BRENNER

* Zeitdauer zum Auslesen einer präparierten Fehler-DVD.
** Abgewertet

Preis-Leistungs-Tipp

	Preis	Interface	DVD+R/+RW/DVD-R/-RW/+R DL	Brenndauer DVD+R	Brenndauer DVD-R	Lautstärkeentwicklung	Fehlerkorrektur*	Wertung
Plextor PX-716A	€ 115,-	IDE	16x/8x/16x/4x/4x	6:14 Minuten	6:46 Minuten	4,1 Sone/45 dB(A)	4:54 Minuten	1,82
MSI DR16-B2	€ 99,-	IDE	16x/4x/16x/4x/2,4x	5:56 Minuten	6:39 Minuten	2,6 Sone/41 dB(A)	4:46 Minuten	1,84
Nu Tech DDW-163	€ 64,-	IDE	16x/4x/16x/4x/2,4x	5:56 Minuten	6:27 Minuten	3,4 Sone/42 dB(A)	4:46 Minuten	1,92
LG GSA-4160B	€ 77,-	IDE	16x/4x/8x/4x/2,4x	6:04 Minuten	8:00 Minuten	2,5 Sone/39 dB(A)	4:41 Minuten	2,05
Philips DVDR16LSK	€ 70,-	IDE	16x/4x/8x/4x/2,4x	6:03 Minuten	8:21 Minuten	2,4 Sone/38 dB(A)	4:46 Minuten	2,20

STEREOSYSTEME



	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Logitech Z-2300	€ 124,-	2+1	200 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,66
Creative T2900	€ 49,-	2+1	29 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut	Gut	2,01
Terratec Home Arena TXR 335	€ 44,-	2+1	35 Watt	Einfach	Gut	Gut	Gut	2,20
Hercules XPS 2.100 Silver	€ 64,-	2+1	60 Watt	Einfach	Noch gut	Gut	Noch gut	2,25
Quadral MM 220	€ 90,-	2+1	32 Watt	Einfach	Befriedigend	Gut	Befriedigend	2,34

MEHRKANALSYSTEME



	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Dekoder	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Logitech Z-5500 Digital	€ 299,-	5+1	505 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,30
Creative Gigaworks S750	€ 429,-	7+1	700 Watt	-	Sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,56
Teufel Concept G THX 7.1	€ 399,-	7+1	680 Watt	-	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,66
Logitech Z-5300	€ 139,-	5+1	280 Watt	-	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,75
Creative Inspire T7700	€ 60,-	7+1	92 Watt	-	Gut bis sehr gut	Gut	Gut	1,89

SOUNDKARTEN



	Preis	Soundchip	Ausgänge	CPU-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
Creative SB Audigy 2 ZS Platinum Pro	€ 239,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,39
Creative SB Audigy Player	€ 59,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,54
Terratec Aureon 7.1 Universe	€ 149,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Sehr gut	1,70
Hercules Fortissimo III	€ 49,-	Crystal CS4624-CQ	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Deutlich spürbar	Gut	Gut	1,96
Terratec Aureon 7.1 Space	€ 84,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Gut	2,32

Empfehlung der Hardware-Redaktion

NETGEAR TA612V



Hersteller: Netgear/Sipgate
Preis: € 99,-
Website: www.sipgate.de
WERTUNG: 1,86

DSL-Router mit VoIP-Funktion

Der TA612V von Netgear bietet einen DSL-Router, zwei Telefonanschlüsse (inklusive TAE-Adapter) und einen Netzwerk-Port. Ein Switch ist nicht vorhanden. Zunächst ist der Internet-Telefonadapter nur über den VoIP-Dienstanbieter Sipgate erhältlich und kann auch nur mit diesem genutzt werden. Später soll eine freie Firmware für andere Anbieter erscheinen. Die Sprachqualität liegt auf dem Niveau eines DECT-Schnurlos-Telefons. Bei Sipgate sind Sie über eine normale Telefonnummer aus dem Festnetz erreichbar. (sr)

FAET SYSTEMS VX.3 SERIE



Hersteller: Faet Systems
Preis: € 1.677,-
Website: www.faet.de
WERTUNG: 2,17

Mobil mit hoher Spiele-Leistung

In der VX.3 Serie von Faet Systems arbeiten ein Pentium-M-760-Prozessor mit 2 GHz und eine Ati Mobility Radeon X700 mit 256 MByte. Als Display kommt ein 15-Zoll-LCD mit 33 ms und einer Auflösung von 1.400x1.050 Bildpunkten zum Einsatz. Das Display lässt sich von 40 bis 150 Candela pro Quadratmeter regeln. Der von Faet Systems eingesetzte Akku (6.600 mAh, 14,8 V) schafft eine Laufzeit von bis zu 206 Minuten. Mit 0,6 Sone unter Windows und 1,9 Sone im 3D-Betrieb ist die VX.3 Serie auch nicht störend laut. (sr)

POWERCOLOR BRAVO X700



Hersteller: Tul
Preis: € 119,-
Website: www.powercolor.com.tw
WERTUNG: 2,86

Radeon X700 mit Heatpipe-Kühlung

Die Tul Powercolor Bravo X700 verfügt über eine passive Heatpipe-Kühlung und 256 MByte BGA-Speicher mit 3,7 ns. Während der Grafikchip von 398 MHz auf 430 MHz übertaktet werden konnte, ließ sich der Speichertakt im Test nicht heraufsetzen. Tul empfiehlt beim Einsatz kleinerer Gehäuse, einen beigelegten 55-mm-Lüfter (1,9 Sone) zu montieren. Die Kühlleistung verbesserte sich dabei von 48 auf 38 Grad Celsius (auf Platine gemessen). Neben einem Softwarepaket von Intervideo liegt noch **Hitman: Contracts** bei. (sr)

KOPFHÖRER/HEADSETS

	Preis	Kabellänge	Gewicht	Tragekomfort	Hörtest Hochtonbereich	Hörtest Tieftonbereich	Wertung	
Sennheiser PC155 USB	€ 109,-	3,0 Meter	156 Gramm	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,50	
Speedlink Medusa 5.1 Headset	€ 74,-	3,9 Meter	342 Gramm	Sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,53	
Teac Powermax HP-10	€ 49,-	4,0 Meter	320 Gramm	Gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,58	◀ Preis-Leistungs-Tipp
Plantronics .Audio 90	€ 29,-	3,0 Meter	140 Gramm	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,69	
Terratec Mystify Commander	€ 49,-	3,0 Meter	90 Gramm	Gut	Gut	Gut	1,70	
Genius HP-5.1 V	€ 60,-	2,5 Meter	246 Gramm	Befriedigend bis gut	Befriedigend	Befriedigend bis gut	2,68	

MAUS

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Latenz	Spielertauglich	Wertung	
Logitech MX518	€ 43,-	8 + Scrollrad	Optisch	PS/2, USB	400/800/1.600 dpi	Keine	Ja	1,19	
Logitech MX1000 Laser	€ 52,-	8 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 dpi	Keine	Ja	1,26	
Razer Diamondback	€ 39,-	7 + Scrollrad	Optisch	PS/2, USB	1.600 dpi	Keine	Ja	1,33	
Raptor Gaming Raptor Gaming M2	€ 50,-	5 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch	PS/2, USB	400-2.400 dpi	Keine	Ja	1,34	
Logitech MX510	€ 31,-	8 + Scrollrad	Optisch	PS/2, USB	800 dpi	Keine	Ja	1,56	◀ Preis-Leistungs-Tipp

TASTATUR

	Preis	Anschlag	Gewicht	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung	
Microsoft Digital Media Pro Keyboard	€ 25,-	Hart	Hoch	PS/2, USB	21 + Zoomregler	Vorhanden	Ja	1,35	
Logitech Media Keyboard	€ 18,-	Mittel	Hoch	PS/2	17	Vorhanden	Ja	1,42	
Typhoon Navigator Office XP	€ 11,-	Mittel	Hoch	PS/2	31 + Scrollrad	Vorhanden	Ja	1,46	◀ Preis-Leistungs-Tipp
Saitek Gaming Keyboard	€ 47,-	Mittel	Hoch	PS/2, USB	3 + Command Pad	Vorhanden	Ja	1,71	
Genius KB 16e-Scroll	€ 16,-	Mittel	Mittel	PS/2	16 + Scrollrad	Vorhanden	Ja	1,92	

KOMBINATION MAUS & TASTATUR

	Preis	Tastatur	Maus	Anschluss	Auflösung Maus	Anschlag Tastatur	Spielertauglich	Wertung	
Logitech Cordless Desktop MX 3100	€ 91,-	Kabellos	Kabellos/optisch	PS/2, USB	800 dpi	Mittel	Ja	1,41	
Microsoft Wireless Desktop Elite	€ 52,-	Kabellos	Kabellos/optisch	PS/2, USB	400 dpi	Hart	Mit geringen Einschränkungen	1,77	◀ Preis-Leistungs-Tipp
Logitech Cordless Desktop LX 501	€ 50,-	Kabellos	Kabellos/optisch	PS/2, USB	800 dpi	Mittel	Ja	1,87	
Microsoft Wireless Desktop Comfort Edition	€ 60,-	Kabellos	Kabellos/optisch	PS/2, USB	400 dpi	Mittel	Mit geringen Einschränkungen	1,91	
Benq X730 Wireless Desktop Companion Pro	€ 48,-	Kabellos	Kabellos/optisch	PS/2, USB	800 dpi	Mittel	Ja	2,06	

SPIELE-HARDWARE

Lenkräder

	Preis	Tasten	Schaltung	Anschluss	Einsatzbereich	Verarbeitung	Force Feedback	Wertung	
Thrustmaster F1 Force Feedback Racing Wheel	€ 156,-	8 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	Sehr gut	1,34	
Logitech Momo Racing Force	€ 99,-	6	2 Wippen + Schaltknüppel	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	Sehr gut	1,59	
Thrustmaster Enzo Ferrari FF Wheel (PC/PS2)	€ 65,-	8 + Steuerkreuz	2 Wippen + 2 Tasten	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	Sehr gut	1,70	◀ Preis-Leistungs-Tipp
Speed-Link Leather Force Feedback Wheel	€ 65,-	8 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB	Simulation/Arcade	Gut	Befriedigend	1,78	
Trust FF380 Force Feedback Race Master	€ 51,-	6 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB	Arcade	Gut	Gut	1,97	

Gamepads

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Anzahl Ministicks	Force Feedback	Wertung	
Logitech Wingman Cordless Rumblepad	€ 30,-	13 + Schubregler	6 (digital & analog)	USB	Ja	2	Vorhanden	1,72	
Thrustmaster Firestorm Wireless	€ 24,-	12	6 (digital & analog)	USB	Ja	2	Nicht vorhanden	1,72	
Saitek P2500 Rumble Force	€ 18,-	9	6 (digital & analog)	USB	Nein	2	Vorhanden	1,80	◀ Preis-Leistungs-Tipp
Mad Catz PC-Con	€ 20,-	9	6 (digital & analog)	USB	Nein	2	Nicht vorhanden	1,89	

Joysticks

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Sonstige Ausstattung	Force Feedback	Wertung	
Thrustmaster Top Gun Afterburner	€ 74,-	8 + Schubregler	4 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,46	
Thrustmaster Force Feedback Joystick	€ 60,-	7 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,53	
Cyborg Evo Force	€ 47,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,61	◀ Preis-Leistungs-Tipp
Cyborg Evo Wireless	€ 40,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Ja	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,65	
Thrustmaster Hotas Cougar	€ 235,-	28 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,68	

Spiele-Rechner im Eigenbau

EINSTEIGER-PC



Prozessor: € 91,-
AMD Sempron 3100+ (Palermo)

Kühler: € 7,-
Thermaltake TR2-M6

Hauptplatine: € 72,-
Abit KV8 Pro (K8T800 Pro, S. 754)

RAM: € 41,-
Take MS DDR400, 1x 512 MByte, CL2,5

Grafikkarte: € 115,-
Sparkle SP-AG43DH (Geforce 6600)

Soundkarte: € 22,-
Terratec Aureon 5.1 Fun

Festplatte: € 45,-
Maxtor 6Y080L0 (80 GByte)

Netzteil: € 60,-
Ac Bel API4PC01 (400 Watt)

Gehäuse: € 40,-
Frozen-Silicon Silverline 602

AUFSTEIGER-PC



Prozessor: € 151,-
Athlon 64 3200+ (Winchester)

Kühler: € 19,-
Thermaltake Silent Boost K8

Hauptplatine: € 80,-
Gigabyte K8NF-9 (Nforce4, S. 939)

RAM: € 88,-
Infineon 2x 512 MByte, DDR400, CL3

Grafikkarte: € 160,-
Asus N6600GT Extr. (Geforce 6600 GT)

Soundkarte: € 22,-
Creative SB Audigy LS

Festplatte: € 65,-
Samsung SP1213N (120 GByte)

Netzteil: € 60,-
Ac Bel API4PC01 (400 Watt)

Gehäuse: € 73,-
Casetek CS-1020

HIGH-END-PC

€ 2.627,-

Prozessor: € 750,-
Athlon 64 FX-55 (Clawhammer)

Kühler: € 75,-
Thermalright XP-90C (Papst 3412 NGLE)

Hauptplatine: € 135,-
Asus A8N-SLI D. (Nforce4 SLI, S. 939)

RAM: € 152,-
Corsair C2 2x 512 MByte, DDR400, CL2

Grafikkarte: € 878,-
2x MSI NX6800 U.-T. (Geforce 6800 Ultra)

Soundkarte: € 173,-
Creative SB Audigy 2 ZS Platinum Pro

Festplatte: € 151,-
Western Digital WD740GD (74 GByte)

Netzteil: € 129,-
Be Quiet! BOT P5-520W-S1.3 (500 Watt)

Gehäuse: € 184,-
Lian Li PC-V1000

Rossis Rumpelkammer





Selbst die Tierliebe des größten Tierfreundes wird erschüttert, wenn er die Haustiere nicht selbst aussucht, sondern von ihnen ausgesucht wird.

Richtig – diesmal soll die Rede von den so genannten „Schädlingen" sein, wovon besonders Bewohner alter Häuser in Randgebieten, so wie ich, betroffen sind. In den modernen Innenstädten mag sich nicht mal Ungeziefer aufhalten, solange es noch einen Rest von Würde besitzt. Das Wespennest im Briefkasten kann ja noch ganz praktisch sein, schützt es doch effektiv vor allzu viel Werbung und selbst gelegentlich vor Rechnungen. Leider tragen immer mehr Briefträger inzwischen Schutzkleidung. Ein erst zu nehmendes Alarmsignal ist es jedoch, wenn die Muster auf der Tapete anfangen, sich zu bewegen. Selbst Tierfreunde greifen dann zur chemischen Keule und ich konnte schon beobachten, wie Autan-Dosen mit Napalm befüllt wurden – preiswerte Restbestände können während des Asien-Urlaubs erworben werden. Wenn die Zimmerdecken dann pelzig werden, ist ein Kammerjäger anzuraten – es sei denn, es stört Sie nicht, eines Morgens in einem Kokon zu erwachen. Aber spätestens, wenn der dritte Kammerjäger nicht mehr aus dem Keller zurückkehrt, sollte auch der geduldigste Tierfreund einen Umzug in die Innenstadt ins Auge fassen.

E-MAIL & POST-ADRESSE

E-Mail: RR@PCGAMES.DE

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Abgriff

Hallo,

ich bin ein treuer Leser eurer beiden Zeitschriften und wie mir bekannt ist, verschenkst du auch manchmal etwas aus deiner Rumpelkammer. Jetzt wollte ich gerne mal etwas abstauben, da ich sonst nie etwas bei eurem Gewinnspiel gewinne, obwohl ich immer fleißig teilnehme.

Mit freundlichen Grüßen: S.Hoffmann

Ich soll etwas aus meiner Rumpelkammer verschenken? Okay – in der nächsten Ausgabe kannst du alle „ß" und ein paar „y" daraus haben. Solltest du jedoch in einem Anfall von Desinformationen etwas von meinen Beständen auf, in und um den Schreibtisch haben wollen: So leicht mache ich es euch doch nie! Da gibt es nur zwei Möglichkeiten. Du beantwortest die Frage aus dem Quiz oder du liest meine Rubrik ebenso regelmäßig wie sorgfältig. Bisweilen werden im Text (!) Möglichkeiten für einen eleganten Abgriff geboten. In diesen fragwürdigen Genuss kommen jedoch nur Leser und keine Bildergucker.

Abgriff reloaded

Hallo Rainer,

ich komme gleich auf den Punkt: Du willst neue Aktionen/Kategorien für deine Rumpelkammer? Du könntest doch ein Gewinnspiel starten, bei dem der Hauptgewinner deinen Schreibtisch aufräumen (aufräumen – nicht den Inhalt mitnehmen!) darf. Davon haben alle etwas: Du einen aufgeräumten Schreibtisch und der Gewinner einen tiefen Einblick in das Mysterium „Schreibtisch Rainer Rosshirt". Und damit auch die restlichen Leser etwas davon haben, darf der Gewinner seinem Traumberuf nachgehen und einen kurzen Artikel für die Rumpelkammer schreiben – eine Art Abenteuerbericht von seinem Hauptgewinn.

Viele Grüße: Markus Kießling

Auf den ersten Blick eine betörende Idee, aber mit Vorsicht zu genießen. Ich habe einmal einen Praktikanten gezwungen, mir beim Aufräumen meines Schreibtisches zu helfen, der danach nie wieder gesehen wurde. Gerüchten zufolge soll er inzwischen als Eremit in einer Höhle nahe der polnischen Grenze einer ungeregelten Beschäftigung nachgehen – der Praktikant, nicht der Schreibtisch. Auch kann diese Aktion nur gestartet werden, wenn der „Gewinner" uns von jeglicher Haftung im Schadensfall entbindet und volljährig ist! Beachte bitte auch, dass mein Steckbrief inzwischen bei allen Putzservice anbietenden Unternehmen hängt. Aber wenigstens findet jeder örtliche Pizzadienst meinen Schreibtisch sofort und ohne weitere Rückfragen. Alles in allem halte ich diese Idee für das, was man allgemein eine „Schnapsidee" nennt, aber ich bin lernfähig. Wie finden unsere Leser den Vorschlag?

Grundkurs

Sehr geehrte PC Games,

ich will meinen Computer neu formatieren, leider weiß ich nicht, wo ich dann die ganzen Dateien (Internet usw.) hinspeichern soll oder wie ich die Dateien erhalten kann. Ich habe gehört, dass ich dazu einen Backup Manager brauche, aber leider weiß ich nicht, wo ich so einen herbekomme. Es wäre toll, wenn Sie mir einen Hinweis zu einem Backup Manager geben könnten. Mein Bruder will's mir leider nicht zeigen.

Mit freundlichen Grüßen, Michael

Es ist immer wieder erschreckend, welche Familientragödien mir hier zugetragen werden. Und wieder einmal komme ich ins Grübeln, wie eine so lange E-Mail-Adresse wie die unsere fehlerfrei ins richtige Fenster eingetragen werden konnte. Spontan würde ich jetzt sagen, dass es für solche Fragen Google gibt und vielleicht sagt dir ja dein Bruder wenigstens, was das ist und wie du es findest. Nun les gut zu und gib fein Acht: Ich glaube kaum, dass du deinen Computer wirklich formatieren willst. Höre auf meinen Rat und formatiere lieber dessen Festplatte! Dateien kannst du übrigens ganz leicht auf Diskette, CD oder DVD speichern. Allerdings solltest du dir bei der Datei „Internet" einen gehörigen Vorrat an Speichermedien bereit legen, da ich befürchte, dass gerade diese „Datei" überraschend umfangreich wird. Hast du dann „Internet" gespeichert, heb die Datenträger gut auf! Vor allem in ländlichen Gebieten, in denen noch kein DSL möglich ist, wird sehr viel für „Internet" bezahlt! Wenn dich das alles überfordert, ist ein Backup Manager natürlich anzuraten. Da heutzutage aber gerade im mittleren Management überall Abstriche gemacht werden, kann das Programm

ROSSIS INSIDER-GUIDE TO THE INTERNET



http://www.housegymnastics.com/
Handelt es sich hier um eine neue Sportart, oder nur um eindrucksvolle Möglichkeiten, sich die Knochen zu brechen?



http://www.vorleser.net/
Wer beim Googeln nach „Literatur" nicht fündig wurde, möchte sich vielleicht ein paar Klassiker vorlesen lassen? Kein Problem!



http://artpad.art.com/artpad/painter
Wer mag, kann mir gerne einen Screenshot seines Meisterwerkes schicken. Unter allen Einsendern ziehe ich einen Gewinner.

Das Wort zum Sonntag

Zur Einleitung dieser Seiten gibt es regelmäßig meine Ansichten zu Gott und der Welt. Aber welches Thema würdet Ihr euch an dieser Stelle wünschen? Mehr oder weniger ernst gemeinte Vorschläge an meine E-Mail-Adresse.

von allen örtlichen Zeitarbeitsfirmen gegen geringe Gebühr geleast werden. Die werden dir dann auch viel besser als ich erklären, wo du die ganzen Dateien hinstecken … äh ... hinspeichern kannst. Ich muss jetzt wieder meiner normalen (?) Arbeit nachgehen und freue mich, dass ich Kopfschmerzmittel von der Steuer absetzen kann.

Institut Rossi

Guten Tag, Herr Rosshirt!

Ich hätte da eine interessante Idee, wie die Verkaufszahlen eurer Zeitschrift drastisch gesteigert werden und durch den Kinderzuwachs die Wirtschaftslage in unserem schönen Land gestärkt wird. Und zwar besteht doch ein Großteil eurer Leserschaft aus verschlossenen, Brille tragenden Einzelgängern, die wie Herr Stolzenberg aussehen und sich nach menschlicher Wärme in Form von Lebenspartnern sehnen. Was liegt da für Sie näher, als Kontaktanzeigen auf der drittletzten Seite Ihrer herrlichen Zeitschrift einzurichten? Ich würde mich sehr darüber freuen!

Herzliche Grüße von Daniel

Ich will jetzt aber nicht hoffen, dass du Recht hast und ein Großteil unserer Leser wie Justin aussieht. Ich habe etliche unserer Leser persönlich getroffen und nur einer hatte einen Hundewelpen, der wie Justin aussah, aber das zählt ja nicht. Wenn man das possierliche Tier schert, mit einem ordentlichen Halsband und einer schmucken Leine ausstattet, macht es sicherlich einen ganz passablen Eindruck. Vielleicht sollten wir das auch bei unserem Justin versuchen? Ich kann dir zudem versichern, dass das Aussehen bei der Wahl von Partnern, zumindest bei weiblichen Wesen, eine extrem untergeordnete Rolle spielt. Wie sonst könnte man sich erklären, dass Justin seit geraumer Zeit in einer Beziehung zu solch einem Exemplar lebt – noch dazu einem ausgesprochen ansehnlichen? Die Frau an sich legt offenbar mehr Wert auf die so genannten „inneren Werte". Das bedeutet nun aber keinesfalls, dass sie eine Niere von dir haben will! In Anbetracht dessen würde eine Partnerschaftsbörse an dieser Stelle wenig Sinn machen und lediglich zu meiner Erheiterung beitragen.

Bitte melde dich

Hi Rossi!

Ich habe die verzweifelte Mail von Pascal in eurer letzten Ausgabe gelesen. Vielleicht sollte ich kurz darauf hinweisen, dass Zelenas E-Mail-Adresse ohnehin auf www.seules.net steht und wenn er ein bisschen mehr Blut in sein Gehirn gepumpt hätte, anstatt es auf Irrwege zu führen, hätte er das „les" weggelassen und so die Seite innerhalb von 30 Sekunden finden können. Fast hätte ich's vergessen - sie ist Schwedin oder so, also wünsch ich viel Glück.

PS: Vielleicht hat es schon jemand erwähnt, aber kann es sein, dass du dem Typen aus der PC-Games-Ab-18-Edition-Werbung wie aus dem Gesicht geschnitten bist?

Hochachtungsvoll : Christopher

Vielen Dank für deine Hilfestellung, die Pascal bestimmt überglücklich machen wird. Leider habe ich das ungute Gefühl, dass seine Bemühungen trotzdem nicht von Erfolg gekrönt sein werden, selbst wenn er einen Schwedischkurs belegt. Sehr viel hilfreicher dürfte da ein Kurs bei Kollege Justin sein, der aber seine Tipps für sich behält.

Zu deinem PS: Mein Vater ist früher viel rumgekommen.

Erschafung

Hallo Rainer,

in der letzten Ausgabe der PC Games ging es um „Daniels Schaf". Kann es sein, dass dieses Schaf auch in derselben Ausgabe wieder zu sehen ist (Seite 168)?

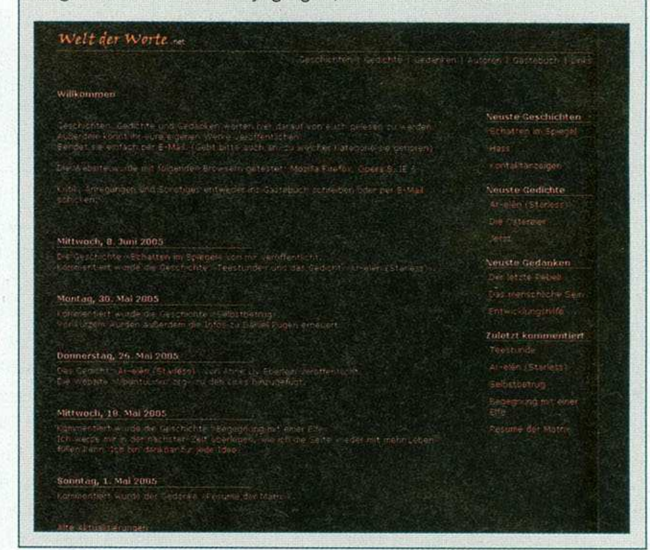
Grüße von Jürgen

Homepage des Monats

http://weltderworte.net

Ihr habt eine ganz tolle Homepage, die leider kein Mensch kennt? Hier stellen wir monatlich eine Website unserer Leser vor. Um hier zu erscheinen, genügt eine kurze E-Mail an mich.

Leser Sune Donath betreibt eine Seite, die sich mit Literatur beschäftigt. Die Jüngeren unter euch können ja googeln, was das Wort bedeutet.



Das intime Quiz



An dieser Stelle findet ihr jeden Monat das intime Quiz. Die richtige Antwort per E-Mail, Postkarte oder Brieftaube an mich. Zu gewinnen gibt es eine Rarität aus den Untiefen meiner Schubladen.

Die Frage des Monats lautet:

Thomas Borovskis beschäftigt sich in seiner Freizeit gerne mit:

a) dem Herausfinden, was „Freizeit" bedeutet.

b) Kampfsport und Schusswaffen.

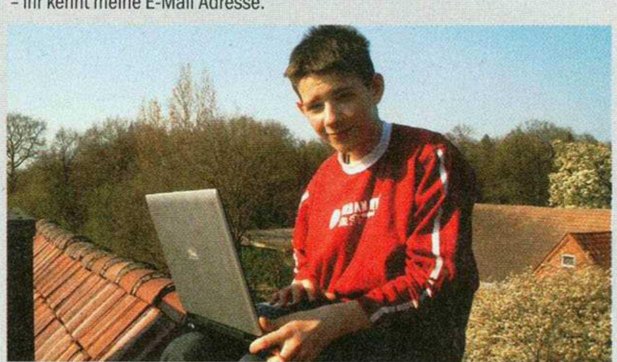
c) der Suche nach dem Sinn des Lebens.

d) dem Verteilen des Wachturms.

Im Vormonat war die richtige Antwort natürlich „b" und Marcel aus Frankfurt ist um eine Erfahrung und den Inhalt eines Päckchens von mir reicher.

PC-Games-Leser des Monats

Dass gerade der exzessive Genuss von Red Bull ungeahnte Nebenwirkungen haben kann, führt uns unser Leser Lucas Mateijsen vor Augen. Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel anzubieten hat – ihr kennt meine E-Mail Adresse.



Wir beobachten dieses merkwürdige Phänomen schon eine ganze Weile und fanden bisher aber keine befriedigende Erklärung dafür. Offenbar scheint diese Erscheinung in direktem Zusammenhang mit Daniel zu stehen, da sie während seiner Urlaubstage nie aufgetreten ist. Befindet sich Daniel jedoch länger als 60 Minuten am selben Ort, scheint sich Protoplasma in seiner Nähe zu sammeln und diese merkwürdige, schafähnliche Gestalt anzunehmen. Oft ist dieser Effekt nur für Bruchteile von Sekunden sichtbar. Auf Fotoaufnahmen mit weniger als einer sechzigstel Sekunde Belichtungszeit ist dieses Protoplasmagewölle aber meist gut zu erkennen. Angeblich kann dieses Gebilde in längeren Ruhezeiten Daniels (REM- oder Tiefschafphase) sogar größere Ausmaße annehmen und minutenlang sichtbar bleiben! Aber auch während sich Daniel auf seine Arbeit konzentriert, taucht diese Manifestation auf und wächst proportional zur Zeit und seiner Anspannung. Würde Daniel „Krieg und Frieden" auswendig lernen, könnte man errechnen, dass die Schaferscheinung in Bayern steht, in Hessen frisst und ihre Fäkalien in Österreich ablässt. Dagegen wirken andere Geistererscheinungen wie Kinderfasching! Also sorgen wir dafür, dass Daniels „Schafensperiode" gelegentlich unterbrochen wird.

Ausstattung

Hallo Rossi,

mir ist in der Ausgabe 07/05 etwas Ungewöhnliches aufgefallen. Bei den Einzeltests in der Hardwarerubrik ist die Ausstattung das einzige Bewertungsprofil des Tests.

Dass man bei „Bunnies" bestimmte Regionen ihres Körpers danach bewertet, wie gut sie ausgestattet sind, um danach daraus einen Gesamteindruck zu ermitteln, ist mir vertraut. Das tun wir doch alle, oder? Kannst es ruhig zugeben, Alter! Dass man diese Methode jedoch auch auf Hardwaretests übertragen kann, ist mir total neu und bedarf einer Erklärung, die du mir hoffentlich gibst.

MfG Eduard

Ein wenig musste ich jetzt schon grübeln. Warum will man ausgerechnet bei Häschen bestimmte Körperregionen bewerten? Puscheligkeit des Schwänzchens? Flauschfaktor der Ohren? Aber plötzlich fiel mir wieder „Erkan" ein; du wirst mit diesem Euphemismus offenbar „Frauen" meinen! In dem Fall kann ich die Vermutung nicht für mich behalten, dass Leute wie du im Allgemeinen froh sein sollten, wenn eine Frau überhaupt irgendwie ausgestattet ist. Merke: Ansprüche stellen zu können setzt voraus, Ansprüche erfüllen zu können! Wie schön, wenn ich der Jugend auch Lebensweisheiten mit auf ihren Weg geben kann. „Ausstattung" bezieht sich im muttersprachlichen Bereich keineswegs zwingend auf körperliche Komponenten weiblicher Mitmenschen und wohl nur extrem hormongesteuerte Exemplare deiner Altersklasse denken primär daran. Kein Wunder – denken sie primär doch immer daran. Ich hoffe, diese Erklärung konnte dich zufrieden stellen und du duscht gelegentlich mal kalt.

Vorbild

Rainer,

du solltest du vielleicht deinen Bekanntheitsgrad und deine Vorbildfunktion nutzen, um deine getreuen Leser vor der bösen Welt zu schützen! Du könntest zum Beispiel eine Anti-Raucher-Kampagne starten und gleich mit gutem Beispiel vorangehen und die Finger vom Glimmstängel lassen! Du solltest dich wirklich mal engagieren, damit die Welt für alle ein besserer Ort wird.

Grüße an dich und an alle anderen aus der Redaktion, Frodo

Jetzt erzähl ich seit Jahren herum, dass ich Alkohol meide. Bringe euch gar Wolfman Jack nahe („Du kannst alles mischen, bis auf Benzin und Alkohol."). Hat das auch nur einen Einzigen von euch abgehalten, an der Flasche zu nuckeln? Mitnichten! Soviel zu meiner Vorbildfunktion. Und in puncto Rauchen gebe ich doch wirklich ein tolles Vorbild! Lasst die Finger von den Stäbchen, oder wollt ihr mal so aussehen wie ich?

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet den witzigsten Schnappschuss-Spruch und gewinnt ein wertvolles Spielepaket?



DER JUNGE MIT DER GITARRE Kai Rosenkranz von Piranha Bytes greift als Sound-Designer für den dritten Teil der Gothic-Serie in die Saiten.

PC-Games-Leser Leif Klinkhardt aus Innsbruck hatte zum Foto von Piranha-Bytes-Mitarbeiter Kai den besten Einfall und erhält dafür unseren allmonatlichen Hauptgewinn: ein PC-Games-Spielepaket. Die originellste Idee für unser neuestes Schnappschuss-Foto prämieren wir in der kommenden Ausgabe. Machen Sie mit und denken Sie sich einen passenden Spruch für unser jüngstes Schnappschuss-„Opfer" aus – wir drücken Ihnen die Daumen!

Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth
E-Mail: schnappschuss@pcgames.de

Teilnahmeschluss: 12. Juli 2005. Bitte Namen und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Barauszahlung des Gewinns ist nicht möglich. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



ICH GLAUB, ICH SPINNE Auch jenseits des E3-Messegeländes macht Los Angeles seinem Ruf als „Hauptstadt des Entertainment" alle Ehre.

Fragen an die Redaktion

1. Gamecards

*Ich spiele seit ein paar Wochen **World of Warcraft** und plane, das Spiel nach Ablauf meines Freimonats über Gamecards zu bezahlen. Bisher dachte ich, dass das Zahlen über Gamecards so funktioniert, dass sich der Spieler die 60 Tage frei einteilen kann, d. h., wenn man beispielsweise nur jeden zweiten Tag spielt, würde die Gamecard dann für 120 Tage reichen. Nun habe ich allerdings gehört, dass nach Aktivierung der Gamecard eine unveränderliche Frist von 60 Tagen beginnt, die auch dann abläuft, wenn man zum Beispiel nur 20 dieser Tage nutzt. Wie genau funktioniert nun die Abrechnung über Gamecards?*

Lasse Wennerhold

DIRK GOODING: Die 60 Tage beziehen sich in der Tat auf 60 aufeinander folgende Tage – sobald Sie die Prepaid-Karte aktivieren, läuft der Countdown. Ob und wie oft Sie in diesem Zeitraum das Spiel tatsächlich nutzen (ob einmal die Woche oder täglich 20 Stunden), spielt keine Rolle.

2. Splinter Cell: Der Film

*Sind Ihnen nähere Informationen zum **Splinter Cell**-Kinofilm (Darsteller, Handlung und Erscheinungstermin) bekannt, dessen „Trailer" auf der DVD von **Splinter Cell: Chaos Theory** enthalten ist?*

Elmar Penazzi

CHRISTOPH HOLOWATY: Um die Umsetzung der für 2006 angekündigten Sam-Fisher-Saga kümmert sich der Filmriese Paramount Pictures, Regie und Drehbuch liegen in den Händen von Peter Berg, zu dessen bekannteren Werken die Action-Komödie **Very Bad Things** (mit Cameron Diaz und Christian Slater) gehört. Produzent Michael Ovitz verfilmte zuletzt **Gangs of New York** und Michael Crichtons Zeitreise-Thriller **Timeline**. Wer den grau melierten Spezialagenten darstellen wird, ist noch nicht bekannt, genauso wenig wie die Story. Ubisoft-Chef Yves Guillemot höchstpersönlich wird als einer der Mitproduzenten darauf achten, dass Sam Fishers Abenteuer getreu der Vorlage umgesetzt werden.

3. STALKER

*Vor einiger Zeit habe ich mich von einem Bekannten für die PC-Games-„Ab-18-Edition" werben lassen. Das erste Heft habe ich auch bereits erhalten, daher gibt es von meiner Seite hier keine Beanstandungen. Jedoch war die Werbung an die Prämie „**STALKER**" gekoppelt (wie auch in der aktuellen Ausgabe Heft 7/05 auf Seite 185). Hier wird noch immer von einem Release am 31.05.2005 ausgegangen, obwohl im gleichen Heft auf Seite 44 von der Verschiebung des Titels in das Jahr 2006 die Rede ist. Jetzt muss der „Werber" eine Ewigkeit auf seine Prämie warten. Sie können zwar nichts für die Verschiebung, aber die Angabe „31.05.2005" sollte bei der Prämienwerbung doch dringend überarbeitet werden.*

Sonja Gerharz

PETRA FRÖHLICH: Die Verschiebung von **STALKER** auf 2006 wurde unmittelbar vor Drucklegung offiziell bestätigt, nachdem es zuvor nur entsprechende Gerüchte gab. In den Aboangeboten wird grundsätzlich mit dem offiziellen Veröffentlichungstermin seitens des Publishers gearbeitet (wie es beispielsweise auch der Handel praktiziert), während wir von redaktioneller Seite unsere eigene Einschätzung (die unter Umständen vom offiziellen Wortlaut abweichen kann) wiedergeben. Wie Sie richtig schreiben, hat der Verlag keinen Einfluss auf den Veröffentlichungszeitpunkt der Spiele. Falls Sie nicht so lange warten und lieber auf eine andere Prämie umsteigen möchten, so ist dies selbstverständlich jederzeit möglich; bitte setzen Sie sich dazu am besten direkt mit unserer Abobetreuung unter Telefon 089-20959125 oder per Mail: computec@csj.de in Verbindung. Einen ersten Überblick über Alternativprämien erhalten Sie auf unserer Online-Abo-Seite http://abo.pcgames.de.

4. Star Wars!

*__Episode 3__ hat mich nicht nur mit George Lucas versöhnt, sondern auch richtig Lust auf **Star Wars**-Spiele gemacht. Da kam euer „Macht-Spiele"-Report gerade recht. Kommt das offizielle PC-Spiel zu **Die Rache der Sith** jetzt eigentlich noch oder bleibt es dabei, dass es nur auf Konsolen erscheint?*

Heiko Rau

CHRISTIAN SAUERTEIG: Eine PC-Umsetzung kann man definitiv ausschließen. Allerdings hält sich der Verlust in Grenzen, da das Action-Adventure nicht gerade Höchstwertungen abgeräumt hat – mit dem witzigen **Lego Star Wars** haben Sie auf jeden Fall mehr Spaß. In den nächsten Monaten dürfen sich **Star Wars**-Fans gleich auf mehrere Knüller freuen, in der Pipeline sind u. a. das Echtzeit-Strategiespiel **Empire at War** und der Multiplayer-Shooter **Battlefront 2**.

Anschrift

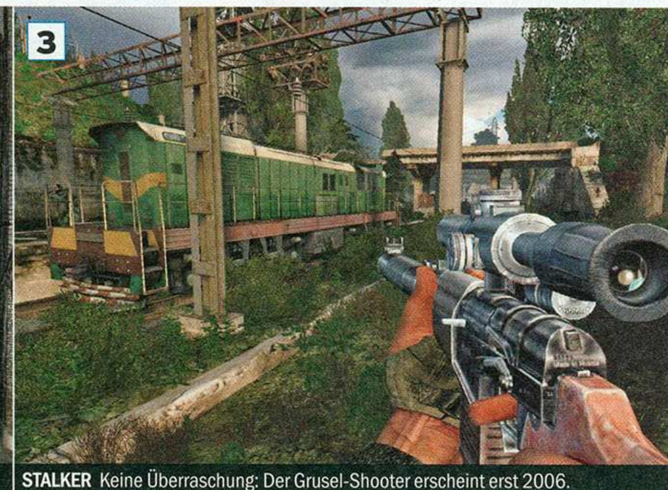
Bitte schreiben Sie an:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Leserbriefe, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.

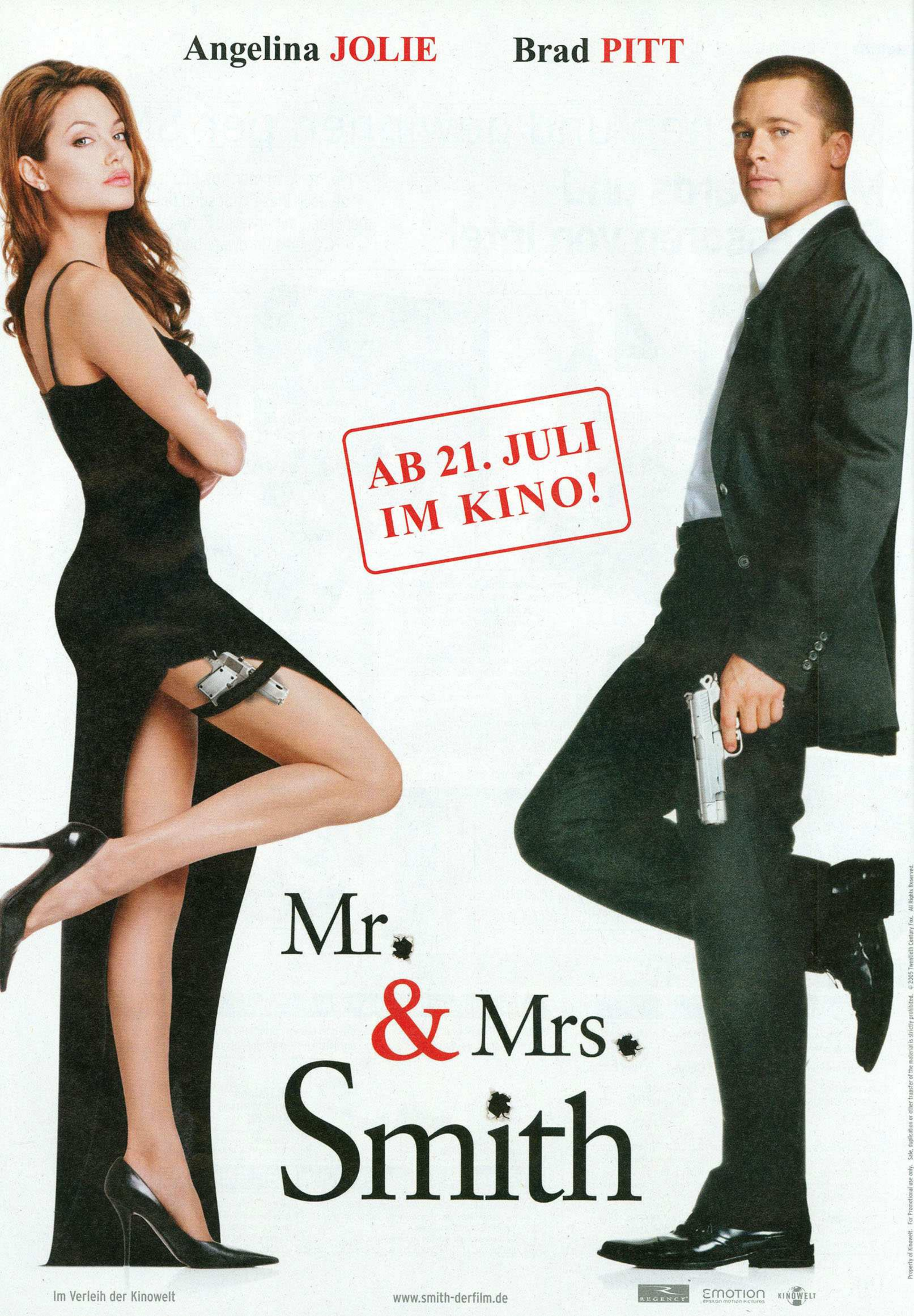
Oder per E-Mail an: **chefredaktion@pcgames.de**



SPLINTER CELL Der geplante Film wird nicht auf einem der drei Spiele basieren.



STALKER Keine Überraschung: Der Grusel-Shooter erscheint erst 2006.



Angelina JOLIE
Brad PITT
AB 21. JULI
IM KINO!
Mr.
& Mrs.
Smith
Im Verleih der Kinowelt
www.smith-derfilm.de
REGENCY
EMOTION
epsilon motion pictures
KINOWELT
Property of Kinowelt. For Promotional use only. Sale, duplication or other transfer of the material is strictly prohibited. © 2005 Twentieth Century Fox. All Rights Reserved.

Mitmachen und gewinnen per SMS!

Mainboards und Prozessoren von Intel

Die Preise werden von Intel zur Verfügung gestellt. Diese Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwestermagazinen PC Games Hardware und PC Action statt.

4x Intel D925XBC Mainboard

4x Intel D925XECV2 Mainboard

Intel rüstet Ihre Rechner auf: Wir verlosen insgesamt acht Kombinationen aus Mainboard und Prozessor. Vier Gewinner dürfen sich auf einen Intel Pentium 4 Prozessor 550 mit 3,4 GHz und 1 MByte Level-2-Cache freuen. Passend dazu gibt es das leistungsstarke Mainboard D925XBC. Vier weitere Leser erhalten mit dem Intel Pentium 4 Prozessor Extreme Edition 3,46 GHz eine der schnellsten CPUs am Markt. Zu diesem High-End-Prozessor bekommen die Gewinner das Intel-D925XECV2-Mainboard.
Info: www.intel.de

4x Intel Pentium 4 Prozessor Extreme Edition 3,46 GHz

4x Intel Pentium 4 Prozessor 550

GESAMTWERT: 5.400,- EURO

So machen Sie mit

Unsere Preisfrage: Wie lautet der Name der Prozessor-Serie für Spieler, die Intel seit geraumer Zeit im Angebot hat?

a) **Extreme Edition** b) **Supreme Edition** c) **Evil Edition**

Per Postkarte: Schicken Sie eine ausreichend frankierte Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort „SMS-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.

Per SMS: Schicken Sie eine SMS mit dem Inhalt „PCG 26" an die Nummer Ihres entsprechenden Landes. Das x steht für den Buchstaben der richtigen Lösung. Wer die Frage richtig beantwortet, nimmt automatisch an der Verlosung teil. * 0,49 €/SMS, inkl. 0,12 €/SMS VF-D2 Transportanteil, zzgl. 0,12 €/SMS T-Mobile Transportanteil

Deutschland	**84446**	**(€ 0,49/SMS*)**
Österreich	**0900 700 800**	**(€ 0,50/SMS)**
Schweiz	**9292**	**(sfr 0,70/SMS)**

Abstimmen für Most Wanted und Leser-Charts

Wählen Sie Ihren Favoriten in die Most-Wanted- oder Leser-Charts: Schicken Sie uns eine Kurzmitteilung (SMS) mit dem Namen des Spiels, das Sie derzeit am liebsten spielen oder auf das Sie sich am meisten freuen.

PC Games Leser-Charts (Seite 24)



PCG 27 SPIELENAME*
* **Beispiel: PCG 27 Guild Wars**

PC Games Most Wanted (Seite 22)



PCG 28 SPIELENAME*
* **Beispiel: PCG 28 Age of Empires 3**

Teilnahmebedingungen für alle PC-Games-Gewinnspiele

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter der beteiligten Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
- Der Preis kann nicht bar ausgezahlt werden.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Teilnahmeschluss ist der 3. August 2005.

Vollversion: Alone in the Dark 4: The New Nightmare

Gänsehautgarantie: Spannendes Action-Adventure!

Hardware-Voraussetzungen:
- Pentium II 300 MHz (oder höher)
- 64 MByte Arbeitsspeicher
- 400 MByte freier Speicherplatz auf der Festplatte für die Installation + 100 MByte Speicherplatz während des Spielens
- DVD- oder 4fach-CD-ROM-Laufwerk
- OpenGL-fähige Grafikkarte mit mindestens 8 MByte Speicher
- DirectX-8-kompatible Soundkarte
- Microsoft Windows 95, 98, Me, 2000 oder XP

VOLLVERSION
Alone in the Dark 4: The New Nightmare

SPIELBARE DEMOS
Alexander: The Hour of Heroes
Battlefield 2
Battle Mages: Sign of Darkness
Cross Racing Championship 2005
Delta Force Extreme
Everquest 2: Trial of the Isle
Gish
London Taxi Rush Hour
Mordillo's Jungle Fever (XS-Version)
NHL Eastside Hockey Manager 2005
Psychoballs
Worms 4D Mayhem

PC Games Exklusiv auf DVD: „PC Games Reporter"

VIDEOS, TRAILER, REPORTS:
VOR ORT
Black & White 2
Peter Jackson's King Kong
The Matrix: Path of Neo
Tomb Raider: Legend
Rise of Legend
Age of Empires 3

NEWSFLASH
Hellgate London
Heroes of Might & Magic 5
Knights of the Temple 2
Need for Speed: Most Wanted
Panzer Elite Action
Serious Sam 2
Shattered Union
Star Wars: Battlefront 2
Star Wars: Empire at War
Starship Troopers
The Sims 2: Nightlife Expansion Pack
Titan Quest

NEU IM LADEN
GTA San Andreas
Battlefield 2
Dungeon Lords
Chrome Specforce

HOCHAUFLÖSENDES VIDEO:
Battlefield 2

EXTRAS + RUBRIKEN:
Gamelab: Dungeon Lords
Lesercharts
Abspann
Pixelpracht: Quake Wars
E3 Impressionen

SPIELE-TRAILER (DATENBEREICH VIDEOSEITE):
Bet on Soldier + Commandos Strike Force + El Matador + Fahrenheit + Gothic 3 + GT Legends + Heart of Empire + Hellgate London (nur auf Ab-18-Version) + Heroes of Might & Magic 5 + Hitman: Blood Money + Just Cause + Neuro Hunter + Oblivion + Panzer Elite Action + Paraworld + Prince of Persia 3 + Rollercoaster Tycoon 3: Soaked! + Rush for Berlin + Secret Files Tunguska + STALKER + Stargate SG-1: The Alliance + Tom Clancy's Ghost Recon 3 + Tom Clancy's Rainbow Six Lockdown + Tomb Raider: Legend + Total Overdose + X 3 Reunion

SPECIALS:
Adobe Reader 7.0
DirectX 9.0c
Wallpapers
Power DVD (Trial)
Winzip (Trial)
Tipps und Tricks Trackmania Sunrise
Trackmania Sunrise Replays
World of Warcraft Tipps + Tricks

(IM DATENBEREICH DER VIDEOSEITE)
Earth 2160 Gold Upgrade v1.1
Mod des Monats: Call of Duty Swat v09
Weitere Mods: Doom 3 + Far Cry (dt.) + Half-Life 2 + Warhammer: Dawn of War + GTR: King of Ovals

HARDWARE-TREIBER:
WINDOWS 9X/ME
Ati Catalyst v.5.2
MSI Nvidia Detonator-Treiber v.61.72
Nvidia Nforce 4.27
Nvidia Nforce System Utility 1.08.5
Nvidia Forceware 71.84
Via Hyperion 4-in-1 4.55

WINDOWS XP/2000
Ati Catalyst ohne CCC v.5.4
Nvidia Forceware 71.89
Athlon 64 Cool'n'quiet Software 1.0.1.7 für Win2k_Me
Athlon-64-Treiber 1.1.0.14 für WinXP
Nforce4-Treiber v.6.53
Nvidia Nforce System Utility 1.08.5
Nvidia Nforce v.5.10 Win2000_XP
Via Hyperion v.456vp1

TOOLS:
3D-Analyzer v.2.36
Antivir Personal Edition Classic v.6.30.00.17
Ati Tray Tools v.1.0.1.528
Atitool v.0.0.23
Detonatorunlock 1 + 2
Fraps v.2.5.5
Hdtach v.3.0.1.0
Mozilla Firefox v.1.0.3
Nhancer v.1.1
PCGH-Aufrüstrechner CPU v.1.1
Preispiraten v.2.5
Rage3d Tweak v.3.9c
Rivatuner v.2.0 RC15.4
Rtool v.0.9.9.8 RC11
Skype v.1.2.0.37
Sunbird v.0.2
Thunderbird v.1.0.2

BUGFIXES:
Armies of Exigo v1.4 (d)
Boiling Point: Road to Hell v1.1 (eu)
Doom 3 v1.3 (e)
Earth 2160 v1.2 von v1.1 (d)
Empire Earth 2 v1.10 (d)
GTR v1.4 von v1.3 (d)
Pariah v1.02 (int)
Sacred Underworld v2.21 (d)
Silent Hunter 3 v1.3 (d)
Stronghold 2 v1.2 von v1.1(d)
The Moment of Silence Patch #2 (d)
Tom Clancy's Splinter Cell v1.3 (eu)
World of Warcraft v1.5 von v1.4.2 (int)
Zoo Tycoon 2 v20.11.00.0007 (d)

USK 16

PC Games 08/05

Vollversion: Alone in the Dark 4: The New Nightmare

DVD

COMPUTEC MEDIA

08/05 | € 4,99 JULI

PC Games

Wissen, was gespielt wird

DVD

USK 16

VOLLVERSION

ALONE IN THE DARK 4

Nichts für schwache Nerven: Horror-Action-Adventure!

Die dunkle Seite der Max-Payne-Macher: EXKLUSIV!

ALAN WAKE

Alles über das wichtigste Action-Spiel seit Half-Life 2!

580-MBYTE-DEMO AUF DVD!

BATTLEFIELD 2

Megatest auf 10 Seiten: Das beste Battlefield aller Zeiten?

24 SEITEN TEST + TIPPS:
Stadtkarten
Mini-Spiele
Gimmicks
Cheats

GTA San Andreas

Tipps & Tricks

EARTH 2160
Ausgefeilte Taktiken + Karten!

GUILD WARS
So werden Sie zum Helden Ihrer Gilde!

WORLD OF WARCRAFT
Priester-Guide, Uldaman, Maraudon

Vorschau

HEROES 5
Fantasy-Kult erstmals in 3D!

CIVILIZATION 4
Was sich ändert - und was bleibt!

TOMB RAIDER 7
Die neue Lara - top wie Teil 2?

EARTH 2160
XXL-Format
WENDEPOSTER

4 191278 204996 08

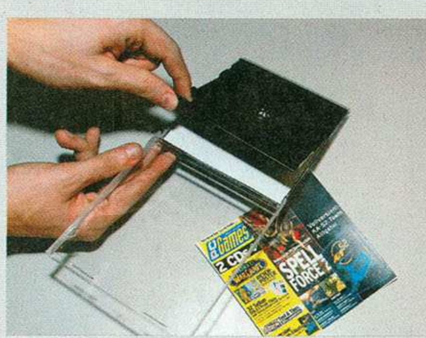
Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80

Schritt für Schritt

Eine Schere, ein CD- bzw. DVD-Case und zwei Minuten Zeit – fertig ist die PC-Games-Hülle.



DVD-HÜLLE Für DVD-Trays (wie sie für PC-Spiele verwendet werden) schneiden Sie das Einlegeblatt auf der Rückseite aus und schieben es unter die Folie – voilà!

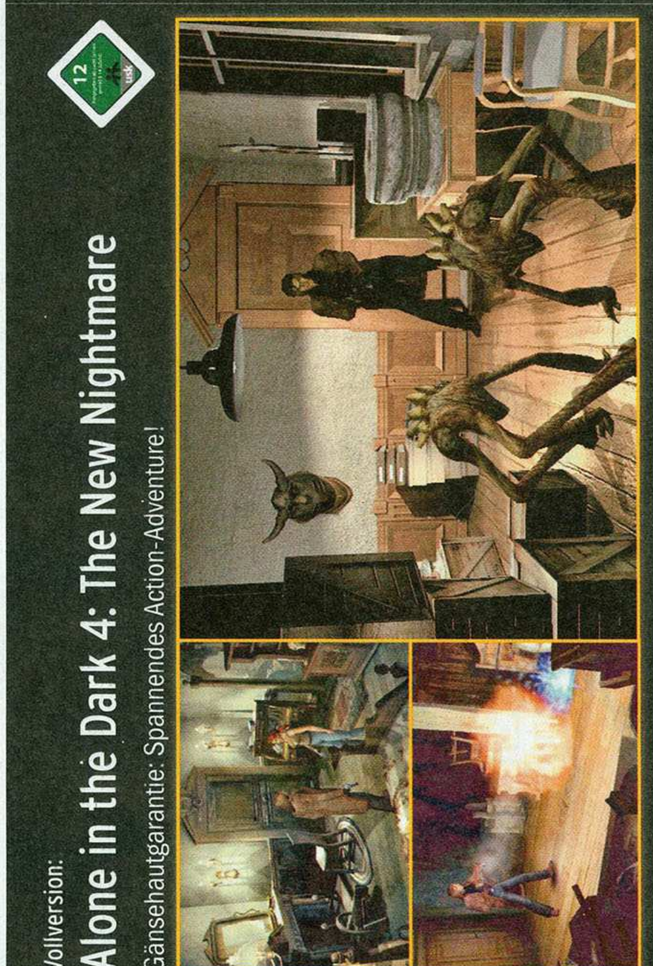


CD-HÜLLE Für Käufer der CD-Version sind die beiden Einleger auf dieser Seite vorgesehen. Das ausgeschnittene Titelblatt schieben Sie unter den Klarsichtdeckel.



CD HÜLLE – SCHRITT 2 Entfernen Sie die Kunststoff-Halterung im Inneren und legen Sie das Inhaltsverzeichnis hinein. Halterung wieder eindrücken, fertig!

PC Games 08/05 Alone in the Dark 4: The New Nightmare







PC Games 08/05

Vollversion:
Alone in the Dark 4: The New Nightmare





UMTAUSCHCOUPON

Name ______ Vorname ______

Straße, Hausnummer ______

PLZ, Wohnort ______

Fehlerbeschreibung ______

Nr. der Ausgabe: **08/05**

☐ CD 1 ☐ CD 2 ☐ CD 3

Ein Umtausch ist nur gegen den Original-Coupon möglich

Bitte senden Sie den Umtauschcoupon an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Reklamation Dr.-Mack-Str. 77 90762 Fürth

Zocker-Mäuschen

Wenn Sie jetzt für PC GAMES einen neuen Abonnenten werben, erhalten Sie als kostenloses Dankeschön die Gamer-Maus Raptor-Gaming M2!

Ein Muss für alle Gamefans, die volle Spielepower, schnelle Reflexe und eine äußerst präzise Steuerung wünschen. Die Raptor-Gaming M2 ist die weltweit erste optische Maus mit Gewichtsanpassung und bis zu 2.400 dpi Auflösung. Die Auflösung kann per Tastendruck schrittweise von 400 dpi bis zu 2.400 dpi eingestellt werden. Zur optimalen Anpassung an die individuellen Bedürfnisse des Spielers kann das Leergewicht von 110 g mittels zweier Gewichtsplättchen auf 120 beziehungsweise 130 Gramm aufgestockt werden. Die gute Ergonomie wird zusätzlich noch durch die in das Gehäuse integrierte Ringfinger-Ablage und die spezielle Soft-Touch-Oberfläche verbessert. Das Anschlusskabel fällt mit 2,50 Meter sehr lang aus und zwei zusätzliche Sets Mausgleiter runden die Ausstattung perfekt ab. Die Maus ist präzise und reagiert ohne jede Verzögerung. Zudem ist das Gleitverhalten sehr gut, Kompatibilitätsprobleme mit den gängigen Mausunterlagen gibt es nicht!



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (089) 20 959 125, Fax: +49 (089) 20 028 111.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: 0043-6246-8825277

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



- ❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
  (€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)
- ❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
  WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
  (€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)
- ❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit CD-ROM.
  (€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)
- ❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** (2 CD-ROMs u. DVD) plus Vollversion. (€ 104,40/12 Ausg. (= € 8,70/Ausg.); Ausland € 117,60/12 Ausg.; Österreich € 116,40/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:
(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Raptor Gaming M2 (Art.-Nr.: 002707)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2 bis 3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland 6 bis 8 Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games bzw. PC Games Plus!

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games DVD, PC Games PLUS. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum — Unterschrift des neuen Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

PG PR 23

Im nächsten Heft

G|C Extra-Beilage zum Herausnehmen: Alles über die Games Convention 2005!

TEST

Panzers 2

Teil 1 führt noch immer die Echtzeittaktik-Rangliste an – der zweite soll nicht zuletzt durch Missionen bei Dunkelheit noch mehr taktische Tiefe aufweisen. PC Games prüft, ob die drei Kampagnen und der Mehrspieler-Modus die hohen Erwartungen erfüllen.





TEST

Auf dem Terminkalender: der neue Radsport Manager, Area 51, Lula 3D und Sims: Nightlife.



TIPPS

Fans von Battlefield 2, Guild Wars, Earth 2160 und GTA San Andreas kommen erneut auf ihre Kosten.



VORSCHAU

Wie weit sind Dungeon Siege 2, DTM 3, Blitzkrieg 2, The Movies oder FEAR? In PC Games steht's.



HARDWARE

Im PC-Games-Testlabor: Intel-Mainboards, neue Prozessoren und die Geforce 7800 GTX.



Die PC Games 09/05 erscheint am 27. Juli 2005!
Vorab-Infos ab 23. Juli auf www.pcgames.de

Lesen Sie außerdem:

PCG Hardware Das Hardware-Magazin für PC-Spieler



- Großes Praxis-Special: Bis zu 200 Euro Stromkosten sparen!
- Windows XP entnerven: 50 Probleme gelöst!
- VGA-Tipps: Radeon- und Geforce-Tuning
- Auf DVD: Sicherer surfen dank der Vollversionen „Steganos Internet Anonym 5" und McAfee Quickclean 4

XBOX-ZONE Das unabhängige Xbox-Magazin

- Titelthema: Die Highlights der E3 2005 + Need for Speed: Most Wanted
- Kritische Tests: Area 51, Juiced, MoH: European Assault, Pariah, Star Wars: Episode III
- Report: Alles über die Xbox 360, 30 Seiten E3
- 16 Seiten Extra-Beilage: Destroy All Humans

SFT Spiele - Filme - Technik



- Marktübersicht Digitalkameras – Kompakt, Spiegelreflex, Camcoder
- Im Test: 23-Zöller und LCD-Fernseher
- 1. Spielfilm auf DVD: Action-Komödie Avenging Angelo mit Sylvester Stallone
- 2. Spielfilm auf DVD: Jugenddrama The Mighty mit Sharon Stone

WIDESCREEN Kino - DVD - Technik

- Titelstory: Fantastic Four
- Filmkritiken: Mr. & Mrs. Smith, Madagascar
- DVDs im Test: Hitch - Der Date-Doctor, House of Flying Daggers
- Star-Interviews: Liam Neeson, Nicole Kidman, Die Fantastischen Vier
- Auf DVD: zwei komplette Spielfilme – Femme Fatale + The Mighty

Impressum

So erreichen Sie uns:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
D-90762 Fürth

Telefon: 0911-2872-100 | **Telefax:** 0911-2872-200

Chefredaktion: chefredaktion@pcgames.de

Anregungen, Kritik und Lob rund ums Heft: leserbriefe@pcgames.de
Briefe an Rainer Rosshirt: rossi@pcgames.de
Fragen zum Testcenter/Leistungs-Check: testcenter@pcgames.de
Fragen zu Komplettlösungen, Kurztipps, Cheats etc.: hilfe@pcgames.de

Chefredaktion (V. i. S. d. P.): Petra Fröhlich
Chefreporter: Christoph Holowaty
Leitender Redakteur: Dirk Gooding
Redaktion: Benjamin Bezold, Christian Sauerteig, Thomas Weiß
Nordamerika-Korrespondent: Heinrich Lenhardt
Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe: Jan Friedrichsen, Justin Stolzenberg, Felix Schütz
CD, DVD, Video: Jürgen Melzer (Ltg.), Harald Wagner (Ltg.), Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Jasmin Sen, Michael Schraut, Alexander Wadenstorfer
Tipps & Tricks: Ansgar Steidle, Stefan Weiß

Textchefin: Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose
Lektorat: Birgit Bauer, Cornelia Lutz, Esther Marsch, Heidi Schmidt, Thomas Schreiner
Art Director: Andreas Schulz
Layout: Alfonso Costanza, Roland Gerhardt, Marco Leibetseder
Titelgestaltung: Roland Gerhardt
Bildredaktion: Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff

www.pcgames.de
Redaktion: Justin Stolzenberg, Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption: Thomas Borovskis (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung: Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign: Tony von Biedenfeld

PC Games Abo-Service
Sie möchten PC Games im Abo beziehen?
Sie wollen sich über die attraktiven Werbeprämien informieren?
Ihre Adresse oder Bankverbindung hat sich geändert?
Ihr Abo-Heft ist nicht oder zu spät oder beschädigt eingetroffen?
Sie möchten Ihr Abo von CD auf DVD umstellen?

Online: http://abo.pcgames.de | **E-Mail:** computec@csj.de
Postadresse:
COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ,
Postfach 14 02 20, 80452 München
Telefonisch: (089) 20 959 125 | Per Fax: (089) 20 028 111

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD € 57,60 | (Ausland € 69,60)
PC Games DVD € 57,60 | (Ausland € 69,60)
PC Games PLUS € 104,40 | (Ausland € 117,60)

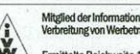
PC-Games-Leser aus Österreich wenden sich bitte an:
E-Mail: computec@leserservice.at | Postadresse: Leserservice GmbH | St. Leonharder Str. 10 | A-5081 Anif
Telefonisch: 06246-882-882 | Per Fax: 06246-882-5277

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD € 64,80 | PC Games DVD € 64,80
PC Games Plus € 116,40

CD/DVD
Fragen und Anregungen zu Demos, Videos, Tools etc. auf der Heft-CD: dvd@pcgames.de

Technische Fragen zur Website (Newsletter, Community, Login, Chat, Foren, Organizer etc.):
cccadmin@computec.de
Anregungen und Kritik rund um die PC-Games-Website:
webmaster@pcgames.de
Ansprechpartner der Online-Redaktion: news@pcgames.de

COMPUTEC MEDIA AG
Vorstand: Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Oliver Menne



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Ermittelte Reichweite 1,01 Mio. Leser AWA

Anzeigenleiter:
Oliver von Quadt (verantwortlich für Anzeigen)

Anzeigenkontakt
CMS MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49-911-2872-114 | Fax: +49-911-2872-241

Anzeigenberatung:
Sven Blaukat: Tel.: +49-89-628096-14 ; sven.blaukat@computec.de
Peter Kusterer: Tel.: +49-89-485-115; peter.kusterer@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49-911-2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Susanne Szameitat: Tel.: +49-911-2872-142; susanne.szameitat@computec.de
Thorsten Szameitat: Tel.: +49-911-2872-141; thorsten.szameitat@computec.de
Sven Wedig: Tel.: +49-30-859 54 64-1; sven.wedig@computec.de
Ina Willax: Tel.: +49-911-2872-346; ina.willax@computec.de
Anzeigendisposition:
Judith Linder; judith.linder@computec.de
Datenübertragung:
via E-Mail: anzeigen@computec.de

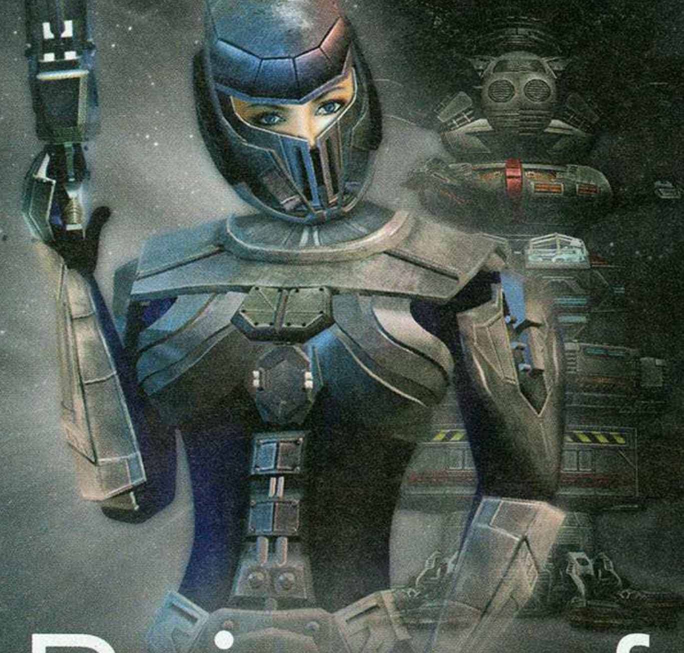
Es gelten die Mediadaten Nr. 18 vom 01.10.2004

Auf den Seiten 2 bis 10 befindet sich eine Anzeigen-Sonderveröffentlichung zum Produkt „Codename Panzers 2". Es handelt sich dabei nicht um einen redaktionellen Inhalt.

Verantwortliche für Anzeigen im Sinne des Presserechts:
Thorsten Szameitat, Wolfgang Menne, Peter Nordhausen

Verlag: COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Produktion: Martin Closmann, Ralf Kutzer
Werbung: Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag
Vertrieb: Burda Medien Vertrieb
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

ISSN/Pressepost PC Games: Zugeteilte ISSN- und Vertriebskennzeichen:
PC Games Magazin: ISSN 0946-6304 | VKZ B83361
PC Games CD/DVD: ISSN 0947-7810 | VKZ B12782
PC Games Plus: ISSN 1432-248x | VKZ B41783



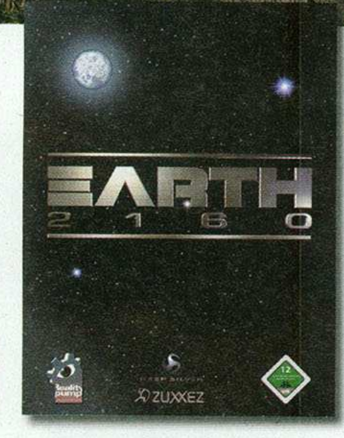
Reise auf den **Mars**

Wer jetzt einen neuen Abonnenten für PC Games wirbt, erhält als **kostenloses Dankeschön** den Echtzeit-Strategiehit **Earth 2160!**

Im Jahre 2150 kollabierte unsere Erde – nur ein paar tausend Menschen gelang die Flucht. Die darauf folgenden Jahre verbrachten sie damit, auf dem roten Planeten eine erdähnliche Atmosphäre zu erzeugen, neue Technologien zu entwickeln und neue Zivilisationen zu begründen. Doch im Jahr 2160 geschieht etwas Unerwartetes in der neuen Welt. **Earth 2160** ist die offizielle Fortsetzung der vielfach ausgezeichneten und populären Topseller **Earth 2140** und **Earth 2150** und bietet eine Vielzahl neuer Features, um selbst die ausgefallensten Wünsche der weltweiten Community zu befriedigen. Die Earth-4-Grafik-Engine ermöglicht beeindruckende, im Genre nie zuvor gesehene Nahaufnahmen, Cutscenes und ein revolutionäres Bild-im-Bild-Feature. Umfangreiche Forschungs- und Kombinationsmöglichkeiten bei der Fahrzeugkonstruktion, ein flexibler Basisbau und gelegentliche Einzelkämpfermissionen ergeben in der Summe das wohl umfassendste Strategie-Erlebnis der letzten Jahre!







Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (089) 20 959 125, Fax: +49 (089) 20 028 111.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: 0043-6246-8825277

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit CD-ROM.
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** (2 CD-ROMs u. DVD) plus Vollversion. (€ 104,40/12 Ausg. (= € 8,70/Ausg.); Ausland € 117,60/12 Ausg.; Österreich € 116,40/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:
(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Earth 2160 (Art.-Nr.: 002702)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2 bis 3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland 6 bis 8 Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games bzw. PC Games Plus! Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games DVD, PC Games PLUS. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum — Unterschrift des neuen Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

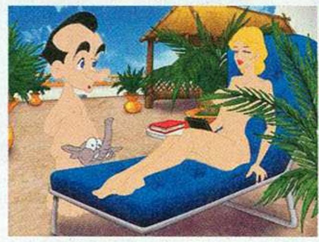
PG PR 21

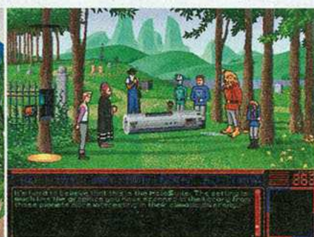


Juli 1995

Was wurde eigentlich aus ... Sierra?

Das 1980 von Ken und Roberta Williams gegründete Studio veröffentlichte die ersten Adventures wie **Mystery House** noch unter dem Namen On-Line Systems, bevor es nach fünf Hits in Folge in Sierra On-Line umbenannt wurde. In den folgenden Jahren kämpfte Sierra mit Lucasfilm Games (später Lucas Arts) um die Vorherrschaft im Adventure-Genre. Mit konsequent weitergeführten Serien wie **King's Quest**, **Leisure Suit Larry**, **Police Quest**, **Space Quest** und **Gabriel Knight** konnte man schnell eine große und treue Fangemeinde um sich scharen. Auch der finanzielle Erfolg ließ nicht lange auf sich warten. 1995, nach der Übernahme einiger kleinerer Studios (unter anderem das in Ausgabe 04/05 vorgestellte Coktel Vision), zählte der Konzern bereits 700 Mitarbeiter in 50 Ländern und kam auf einen Jahresumsatz von 80 Millionen Dollar. Gegen Ende der Neunzigerjahre gingen der Entwickler und der Vertrieb getrennte Wege; Ken und Roberta Williams hatten sich längst ins Privatleben zurückgezogen. Sierra ist neben Blizzard heute die wichtigste Spiele-Marke von Vivendi Universal.





Test des Monats

Bullfrog zeigt in dieser Ausgabe, was man mit der beeinruckenden **Magic Carpet**-Engine noch so alles anstellen kann. Das Rennspiel **Hi-Octane** spricht alle diejenigen an, die neben dem normalen Um-die-Wette-Fahren auch gegen die ein oder andere unfaire und brachiale Aktion auf der Rennstrecke nichts einzuwenden haben. Denn in diesem Spiel gewinnt entweder der, der als Erster die Ziellinie überquert, oder jener, der als Letzter übrig bleibt. Auf den sechs Hochgeschwindigkeitstrecken geht es ordentlich zur Sache, dafür sorgen schon allein die unterschiedlichen Waffensysteme, die Ihren Boliden zur fahrenden Kampfstation machen. Wer richtig



fies sein möchte, bekommt während des Rennens genügend Gelegenheit dazu. Niemand hält Sie davon ab, Ihre Kontrahenten einfach beim Auftanken aufs Korn zu nehmen. Dies geschieht in begrenzten Bereichen, die langsam durchflogen werden müssen. Wer sich vor Angriffen schützen will oder der Konkurrenz davondüsen möchte, der sollte auf die reichlich vorhandenen Extras achten. Für den ultimativen Spaß gibt's selbstverständlich auch einen Netzwerk-Modus. Obwohl das Spiel durchweg gute Bewertungen kassiert hat, gilt es als einer der wenigen Flops für das Erfolgsstudio Bullfrog, was sicherlich daran liegt, dass das simple Rennspiel gegen innovative Kracher wie **Syndicate**, **Magic Carpet** oder **Theme Park** immer etwas blass aussah.

Kurioses am Rande

Im Jahre 2005 sind USB-Sticks mit einem Gigabyte Speicher eine Selbstverständlichkeit, auf Handys laufen Videos und Filme und Geräte in Streichholzschachtelgröße verwalten Termine und Notizen. Vor zehn Jahren sah der Fortschritt noch etwas anders aus. Markus Krichel berichtet in unserer Rubrik „Checkpoint USA" von der Timex Data Link Watch. Dieses kleine Wunderwerk der Technik, welches vom Uhrenhersteller Timex in Zusammenarbeit mit Microsoft entwickelt wurde, ist in der Lage, 50 Telefonnummern und 50 Erinnerungen zu speichern. Von Bluetooth oder ähnlichen Übertragungsmethoden war man allerdings noch ein ganzes Stück entfernt. Vielmehr übersetzt die mitgelieferte Software die Daten in einen Leuchtbalkencode. Hält man die Uhr nun in 20 Zentimeter Entfernung vor den Computermonitor, so übersetzt das Empfangsmodul des Gerätes diesen Code zurück. Auch die aktuelle Uhrzeit ist so im Handumdrehen auf das „Futuristische Zeiteisen" übertragen. Die für uns heute so selbstverständliche drahtlose Datenübermittlung im privaten Bereich war damals ein wirkliches Novum, auch wenn wir mittlerweile unter „extrem bedienerfreundlich" und „praktisch" etwas anderes verstehen.

Kultspiel: Wing Commander 4

Auf wenige Spiele freuen sich die Fans im Sommer 95 so sehr wie auf **Wing Commander 4**. Allerdings ist die Veröffentlichung noch ein ganzes Stück entfernt. In der Ausgabe 08/95 berichten wir von den Dreharbeiten zum kommenden Science-Fiction-Megahit. Der Aufwand gleicht einer Hollywood-Produktion und die Kosten bewegen sich mit geplanten 7 Mio. Dollar ebenso auf Rekordniveau. US-Korrespondent Markus Krichel darf als einer der ersten Journalisten einen Blick auf Setbauten, Waffen, Storyboards und Spezialeffekte werfen und kann Chris Roberts höchstpersönlich einige interessante Fakten zu seinem neuen Spiel und zum ebenfalls geplanten **Wing Commander**-Film entlocken. Der Spieler begegnet alten Bekannten aus dem dritten Teil: Viele Charaktere werden von denselben Schauspielern verkörpert, darunter Mark Hamill als Commander Blair und Malcolm MacDowell als Admiral Tolwyn.

Hardwaretrends

Diesmal stellen wir das neue externe Wechselplattenlaufwerk aus dem Hause Iomega vor. Das ZipDrive und die passenden Medien lassen sich so einfach handhaben wie Disketten, bestechen aber durch eine Kapazität von 100 MByte. Trotz des damals geringen Preises von 380 DM (ca. 200 Euro) für das Laufwerk und 39 DM (ca. 20 Euro) für ein Medium konnte sich das ZipDrive nie durchsetzen und kommt heute vorwiegend im gewerblichen Bereich zur Datensicherung zum Einsatz.

Die Top-5-Tests

1. FX FIGHTER | Argonaut/Philips
Effektreiches Martial-Arts-Beat-'em-Up mit erstklassiger Arcade-Atmosphäre.

2. ACROSS THE RHINE | MicroProse
Strategiespiel mit fiktiven und historisch akkuraten Einsätzen im Zweiten Weltkrieg.

3. VIRTUAL GOLF | Core Design
Bis zu vier Spieler an einem PC kämpfen auf 18-Loch-Plätzen um die Golfkrone.

4. MICRO MACHINES 2 | Codemasters
Rennspielklassiker mit ungewöhnlichen Locations und hohem Funfaktor.

5. HOLLYWOOD PICTURES | Starbyte
Wirtschaftssimulation, in der Sie alle Aufgaben eines Regisseurs übernehmen.

Lernen & Spielen

In einem Special widmen wir uns in dieser Ausgabe den Spielen für die ganz Kleinen, denn der Computer hat längst Einzug in die Kinderzimmer gehalten. Unser Fazit: Lerninhalte sollten ansprechend und altersgerecht verpackt sein, der erhobene Zeigefinger sollte außen vor bleiben und ohne entsprechende Herausforderungen verlieren die Kinder schnell den Spaß an den Programmen. 17 Edutainment-Titel nehmen wir mit tatkräftiger Unterstützung des vierjährigen Stefan ganz genau unter die Lupe, darunter drei Exemplare der herausragenden Lernspielreihe **ADI** von Coktel Vision sowie Englisch- und Französischlernprogramme aus dem Hause Infogrames.


Heuristic Park
INCORPORATED


CRIMSON
COW


shoe
box


digital
tainment
pool

JETZT IM HANDEL!



WWW.EARTH2160.COM



BOMBASTISCHE OPTIK

Earth 2160 deklassiert die Konkurrenz. Nie sah ein Strategiespiel besser aus [...] Nicht nur die Grafik ist richtungsweisend [...]

- PC Games 07/05 -



STRATEGIEHAMMER

WOW! Da klappt mit glatt die Kinnlade runter [...] Ein neuer Stern am Genrehimmel. Herausragend: 91%

- PC Action 07/05 -

STRATEGIE-KNALLER EARTH 2160

Die Stärke des Spiels ist die stimmige, fast filmreife Geschichte. Optik und Akustik setzen Maßstäbe [...] Figuren, Fahrzeuge und Landschaften sind eine Augenweide.
Spielspaß: Sehr gut

- ComputerBild Spiele 06/05 -



4players.de





gamer-network.com



gameports.net



07/05

gbase.de

